
Nosolo
GAMER
Nº2 Octubre 2012
La revista de Videojuegos de Nosolofreak
Celebramos un cumpleaños:
FINAL FANTASY
25 ANIVERSARIO
Le metemos mano a:
BORDERLANDS 2
FORMULA 1
ANALISIS
RESIDENT EVIL 6
¿NUEVO PECADO DE CAPCOM?



DIRECCIÓN
Salvador Vargas

SUBDIRECCIÓN
Salvador Vargas
Sergio Aguilera
Daniel Ferrer

MAQUETACIÓN, EDICIÓN & REDACCIÓN
Nanie Puente
Daniel Ferrer
Salvador Vargas

REDACCIÓN
Andrey Alfonso
Dani Ferrer
Ernesto Fabián Rodríguez Coímbra
José Carlos Cabra Peláez
José Manuel Jurado Bueno
Lizzeth Analía Montán
Lucrecia Suvirón Priego
Luís Arcas
Luís Avilés
Maica Herena Esteso
Pedro Quintela
Rafael Carneros González
Roberto Garzón
Salvador Vargas
Sergio Aguilera
Xavier Muñoz Casermeiro

CONTACTO
Nosologamer@fusion-freak.com
Facebook: Nosologamer
Twitter: @nosologamer

Nosologamer es un producto de Fusion-Freak

GAMETORIAL

Se acabó el verano, llegan el frío, las lluvias, las nevadas, el tiempo de estar calentito en casa con la bata y el mando en la mano, en definitiva el mejor tiempo para disfrutar de los títulos que las compañías lanzan en esta campaña pre-navideña. Muchos son los juegos que asoman a nuestro interés, demasiados tal vez, pero en NosoloGamer os vamos a dar las claves para que seleccionéis aquellos que de verdad merezcan la pena.

Antes de nada daros las gracias los casi 30.000 lectores que nos habéis dado la oportunidad con nuestro primer número, esperamos seguir contando con vosotros y sumar amigos a este camino que hemos iniciado. Pero como no nos paramos a mirarnos el ombligo os hemos preparado una gran variedad de contenido.

Rendimos homenaje a dos sagas que cumplen 25 años como son Street Fighter y Final Fantasy, además aprovechando Halloween realizamos un dossier sobre Resident Evil y Silent Hill, dos de las mejores franquicias de terror de la historia del videojuego. Entre los análisis encontraréis todas las pistas para decidiros si entran entre vuestro presupuesto Resident Evil 6, F1 2012, Borderlands 2, Tekken Tag Tournament 2, y un largo etcétera de juegos que seguro que más de uno tenéis en mente. Además para los peceros os analizamos dos de los mods que están pegando más fuerte: Black Mesa y Day Z.

Rescataremos del recuerdo aquellas recreativas ochenteras basadas en películas y series de televisión, además os hablaremos sobre las Game Watch, ¿quién no tuvo una aunque fuera marca "La Gaviota"?. Y mucho más contenido que no os podéis perder, ¿estáis preparados? Aquí comienza NosoloGamer…

Salvador Vargas,
Director de Nosologamer

INDICE:





NO ME TOQUES

EL LUGAR DE DEBAT

El lanzamiento del nuevo Resident Evil 6 se convierte en uno de los eventos del año videojueguil sin lugar a dudas, pero como viene sucediendo con cada entrega de la aclamada saga de Capcom la polémica también le precede. Desde que en la cuarta entrega la compañía orientara el título hacia la acción dejando de lado la investigación y el añorado survival horror no han sido pocas las voces críticas de los jugadores que en cada entrega claman al cielo por la pérdida de orígenes de la saga.

Lo cierto es que la compañía por el contrario no puede haberle salido mejor la jugada ya que los números avalan su decisión, cada entrega genera mayor beneficio que la anterior y esto amigos míos es lo que realmente busca una desarrolladora de videojuegos. Dejémonos de sentimentalismos baratos y abramos los ojos a la realidad, las desarrolladoras crean juegos para ganar dinero.

Desde mi humilde punto de vista defiendo la decisión de la empresa nipona y paso a argumentarlo. Las mecánicas jugables de los primeros Resident han quedado obsoletas, y demasiado han tardado en implementar cosas como que el personaje se pueda mover mientras apunta. La historia de la saga ha evolucionado desde el estallido de un virus en una pequeña zona a un conflicto mundial y eso se convierte en una guerra, y por tanto queda completamente justificado su enfoque de acción. Además el gusto de los jugadores ha cambiado y desde el punto de vista empresarial es bastante lógico dar a los jugadores lo que piden.

Tenemos que ser conscientes que lo que en un principio era una afición de unos pocos a los cuales casi se nos marginaba por jugar a videojuegos, se ha convertido en un negocio de los más rentables donde casi todo ser viviente consume algún producto de la industria. Por ello actitudes como la tan manida casualización de Nintendo, los juegos sociales y demás cambios en la industria de los que tanto polemizan los jugadores más clásicos son sólo la evolución del negocio en aras de abarcar más mercado.

Por tanto amigos jugones y antes de que encendáis las antorchas para quemarme vivo, disfrutemos de un nuevo Resident más cargado que nunca para dedicarle horas y horas de vicio. Y para aquellos que añoran el survival, desempolvad vuestras antiguas PlayStations y dadle un repasito a los primeros Resident, a ver cuánto duráis con el mando en la mano.

Salvador Vargas

LOS PIXELES

E DE NOSOLOGAMER



Bajo un aspecto gráfico imponente, Capcom intentó vendernos con Resident Evil 5 su shooter de zombi con denominación de origen. Mientras muchos argumentaban que era un prodigio de técnica y preciosista a más no poder, otros (entre los que me incluyo) echábamos de menos esa vena de survival horror a la que las primera entregas había rendido pleitesía, convirtiendo a este tipo de juegos en una propia categoría dentro del mundo del vicio.

Que los shooters estén de moda y se vendan como rosquillas, la saga Call of Duty es el claro ejemplo, no significa que todo se tenga que reducir a clones de títulos donde solo cambia el donde, cuando y a quien matas, es una ofensa al jugador hardcore que quiere nuevas y originales emociones y que finalmente no le queda más que jugar a otro shooter con diferentes protagonistas.

Resident Evil perdió todo el encanto de sus antecesores con su quinta entrega, antecesores que nos hacían levantarnos de nuestros asientos cuando pasábamos por una esquina oscura y donde una bala era considerada como oro en paño. En Resident Evil 5 no pegué ni un solo brinco de mi silla, no me asusté al apagar la luz para ponerme a jugar, ni escuché, imaginariamente, un gruñido cuando pasaba por el pasillo de mi casa para ir al baño entre "pause y pause".

Resident Evil, desgraciadamente, no es el único corrompido por la maldad latente del shooterismo más básico, Dead Space está pasando de convertirse en un magnífico survival horror del espacio profundo en un maldito shooter intergaláctico. Qué manía con destrozar franquicias con clase. ¿Por qué no crean otro título del mismo estilo pero sin que salpique al original?

Antes o después, nos daremos cuenta que no solo de shooters puro y duro vive el "jugón", sino que para el transitar de nuestra rutina jueguil nos hace falta algo más que echarnos a la boca y no solo disparos en tercera o primera personas. Necesitamos variedad y no clonación (que como vuelvo a decir, para eso ya está Call of Duty).

Este alegato al buen juicio de Capcom lo hago sin probar aún la nueva entrega de Resident Evil 6, esperando que esta locura sin sentido de convertir todo clásico al rasero de arma de fuego y enemigos que matar acabe para siempre. Mierda...ya he probado Resident Evil 6... mi gozo en un pozo.

Mierda de Shooters

Daniel Ferrer

Sobre maldades residentes y otras lacras del videojuego

Cuenta la leyenda que hace mucho existió una saga de videojuegos conocida en todos los lares por su aventura y por cada sobresalto que nos aguardaba detrás de cada esquina y que tras años de sustos e intriga, se convirtió en un third person shooter de lo mas ramplón y que pese a que los más viejos del lugar lleguen a añorarlo no volverá nunca jamás... bueno dejémonos de cuentos... hoy vengo a hablaros sobre el enésimo pecado de Capcom y sobre otros castigos de la industria del videojuego en general hacia nuestra persona: los jugadores.

Todos sabemos que Capcom no es una hermanita de la caridad, y aunque me tachen de cosas feas, entiendo perfectamente porque actúa así y pervierte una de sus sagas más queridas, con perdón de Street Fighter o Megaman. Los puntos como tal son dos, aunque pueden estar más o menos equivocados ellos. El primero es la "pasta", es decir si sacan el Resident Evil 4 y me dicen que venden tropecientas mil copias mas del juego y les saca más ganancias, entonces porque hacerlos como los antiguos... y aquí es donde me asalta la duda, hablamos de cantidad de juegos vendidos, pero ¿había el mismo parqué de consolas en la época de PSX que en la de PS2? lo dudo mucho, ya que la PS2 expandió enormemente el mercado. El segundo punto deriva del primero, si Resident Evil 4 no hubiera vendido más que las entregas anteriores, se conservaría la línea clásica de esta saga que es la de survival horror y no la de pegar tiros a todo lo que se te acerca yendo siempre acompañado por alguien... pero no vamos a putear solo a Capcom que tampoco tiene la culpa de mirar por su negocio, hay otras muchas que también lo hacen.

Parece que es una moda, tu coges la identidad de tu saga y o personaje, y lo prostituyes de una manera alarmante, "nada es verdad, todo está permitido" mientras dé dinero. Así nos encontramos un sinsentido detrás de otro. Tenemos el caso de una entrega detrás de otra de juegos que pensamos que ya estaban cerrados. Otro ejemplo claro de la explotación abusiva es Mario, rescatas a la princesa y en tus ratos libres corres contra el malo malísimo Bowser, de colegueo, aunque Mario hacia de todo, doctor, golfista, tenista, futbolista,



jugador de baloncesto o también podemos sacar el mismo juego con 4 cambios mal contados que cambian parte de la jugabilidad y es éxito asegurado. También ocurre con Dead Space, el survival horror de esta generación, cada vez con más tiros y hasta le van a meter un cooperativo con calzador. Otro caso que me llamó la atención en su momento fue el de Need For Speed, de llevar cochazos de lujo y huir de la policía, a llevar coches relativamente mediocres pero "to' tuneaos" porque era lo que molaba, aunque últimamente están recuperando parte del prestigio perdido de las manos de Criterion y sus nuevas entregas.

Ya se... a veces coger la idea y cambiarla un poco puede ser lo que el juego necesita, o eso o lo terminas de rematar. Ejemplos claros de coger algo antiguo y hacerle un reboot con cierto éxito, son el caso de Mortal Kombat "9" o la trilogía de Prince of Persia, y luego sacaron un par de juegos

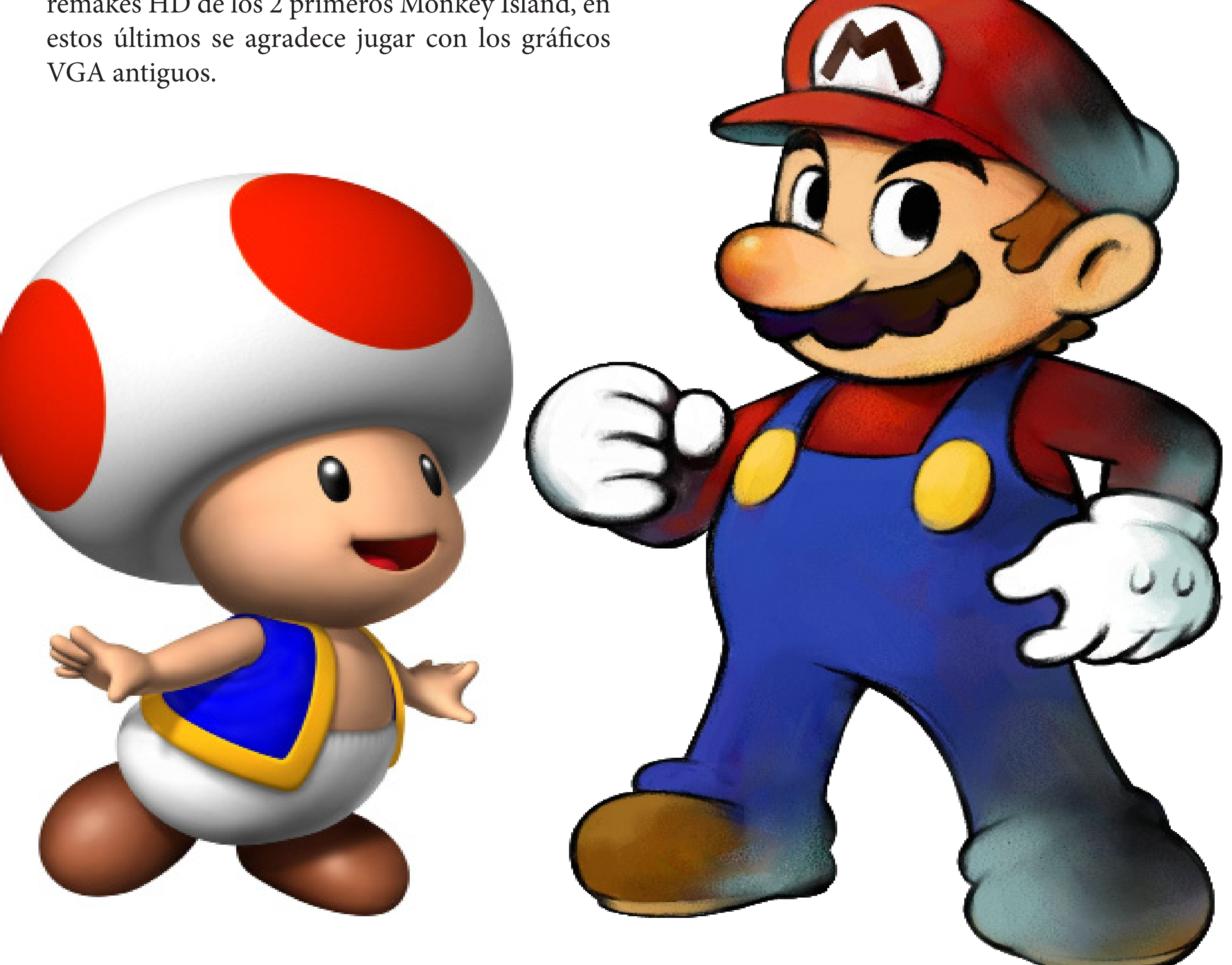


un poco mas mediocres, pero vamos es que sacar un juego de una película basada en un juego es algo cuanto menos sorprendente. Y si un reboot es algo medianamente honroso, debido a que es un juego nuevo adaptado a los tiempos actuales, aunque se permitan alguna que otra licencia, vease DmC (Devil May Cry) para esto, tenemos el otro lado de la balanza. El remake HD o como por cambiar 4 texturas y la resolución te cobran casi como por un juego nuevo, algunos están realmente currados, como puede ser los de God of War que se nota el salto cualitativo de gráficos en general, pero otros es que son poco más que abortos, ya sea porque el juego no daba más de sí o porque en su momento no se guardó ni optimizó el código para una futura reedición. En este caso tenemos, el remake de Silent Hill, que parece un poco más un port con problemas de framerates, aunque en ps3 iban a lanzar un parche para subsanar los problemas más grandes, la forma de realizar un remake y vendértelo como juego nuevo debería ser como el Zelda Ocarina of Time de 3DS, o los remakes HD de los 2 primeros Monkey Island, en estos últimos se agradece jugar con los gráficos VGA antiguos.

Todo esto, es decir, la enésima versión de un juego, sacar otro cambiando 4 chorradas, reiniciar la saga o sacar un refrito HD están detrás del mismo problema y es el de falta de innovación por parte de la industria, sacan una IP nueva y la queman hasta que no puedan sacar más de sí, y es algo triste porque en muchas ocasiones destrozan recuerdos y nostalgia a base de porquería inmunda que no tocarías ni con un palo, pero es lo que toca hoy en día, ya que ni esto es lo que era, ni nosotros somos los de entonces, pero al menos podemos elegir en que gastar lo que tanto nos cuesta ganar.

Me despido no sin antes comentar que ya sé que me he dejado otras muchas lacras de la industria, como es el precio de los juegos, el pase Online, los DLCs, juegos anuales y demás, pero no es algo que pueda explicar en un solo artículo sin enrollarme ni parecer un tostón, así que hasta la siguiente parte y no viciéis mucho.

Por: Jose Manuel Jurado Bueno



LOS QUE NO TENGAN SUPER NINTENDO... TENDRÁN QUE SEGUIR SOÑANDO



STREET FIGHTER II™

SÓLO EN SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

FINAL FANTASY 25

Dentro de nuestros homenajes el mes pasado le toco el turno a Metal Gear, este mes tenemos otro 25 añero, y es que, el 87 fue un gran año tanto para el videojuego, como para algunos animes (Dragon Ball acababa de nacer). Curiosamente, el éxito no vino exactamente en ese año, si no en los que le precedieron, y si uno es un clarísimo ejemplo de ello, es el juego que hoy nos ocupa, bueno, más que un juego, toda una obra maestra, el padre de muchas inspiraciones, el sumun del los RPG´s, estamos hablando de Final Fantasy.

EL PADRE DE LA CRIATURA

Ya por 1962, concretamente un 25 de Noviembre, nacía un señor llamado Hironobu Sakaguchi para, entre otras muchas cosas en su vida, deleitarnos con la creación de una saga hasta ahora solo superada por otros hijos de NES como Super Mario Bros, Megaman y The legend of Zelda. Sakaguchi, director de investigación y cofundador de Squaresoft junto a Masafumi Miyamoto en 1983, salvó, sin saberlo, la compañía en 1987, creando una saga qué, a día de hoy, está tan viva como hace 20 años, aunque, eso sí, cada año va perdiendo un poco más de fuelle, pero, no nos adelantemos, y conozcamos un poco más a este creador de sueños.

Sakaguchi sacó algunos juegos durante los tres primeros años de Square, aunque casi sin éxito, por aquel entonces NES, MSX, Amstrad, Atari etc... estaban aun haciéndose un hueco en un mundo muy difícil, rivalizando con unas recreativas cada día más adictivas, y sin conseguir aun llevar a los hogares la esencia que estas creaban. Fue en 1987 cuando, una idea que tenía en mente desde hacía un año, inspirado por Dragon Quest, decidió poner punto y final y a su carrera como creador y a Square con los pocos recursos que le quedaban y crear un último juego, su última fantasía, Final Fantasy.

Y fue así como nació esta joya, aunque algunos apuntan a que el nombre que Sakaguchi dio al juego fue por la agonizante situación de la empresa, él siempre afirmo que ese sería su último juego, de ahí el nombre. Pero lejos de ser el último, sería el primero de una larguísima saga, así como la salvación de una compañía que aún a día de hoy continúa funcionando.

Sakaguchi fue nombrado presidente en la empresa en 1991, pero tras el descalabro de la película Final Fantasy: Spirits Withim(La fuerza interior) se vio obligado a cerrar Square-Pictures al perder más de 120 millones de dólares, siendo retirado de la presidencia en el 2.000, y abandonando la empresa tras Final Fantasy X-2. Squaresoft se uniría entonces a Enix, hasta entonces su rival, y Sakaguchi funda, ya en 2001, Mistwalker. Así, apoyado económicamente por la todopoderosa Microsoft, en pleno apogeo con





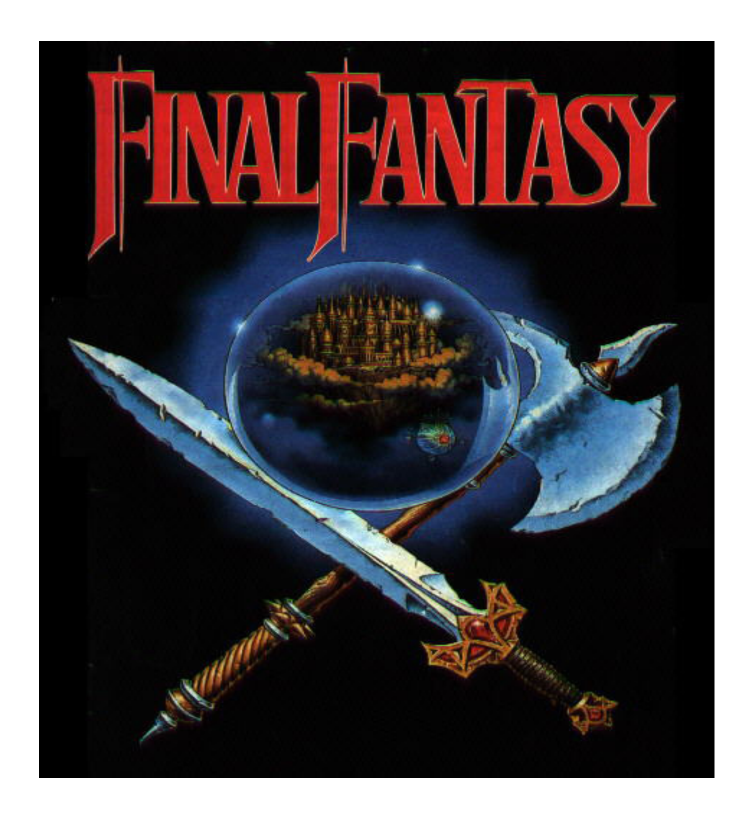
PRIMERA PARTE

Xbox 360, y con más de 80 millones de juegos a sus espaldas, se lanza a crear juegos como Blue Dragon, (con la colaboración de Akira Toriyama, creador de Dragon Ball) y de un sensacional Lost Odissey, juego que claramente bebe de sus anteriores creaciones en Square que, incluso, contó con la música de Nobou Uetmasu, el compositor de la música de casi todos los Final Fantasy.

FINAL FANTASY I

Con esta puesta en escena de su creador, toca hablar de su obra, aunque, claro está, nos convertiríamos en una enciclopedia y no una revista si pretendiéramos analizar una por una todas las piezas de su obra, pues se calcula que, además de sus ya 14 partes, existen más de 50 títulos, entre secuelas, precuelas y experimentos que llevan el nombre de Final Fantasy al principio, al final, o intercalado en su nombre, aunque sí, veremos los más influyentes e importantes.

El 18 de diciembre de 1987, con una NES en horas muy bajas, se pone a la venta Final Fantasy, un RPG por turnos muy vistoso que narra la historia de cuatro jóvenes, llamados guerreros de la luz, cuya profecía que cuenta el sabio Luka, parecen hacer cumplir. Todo empieza cuando, siglo tras siglo, el mundo empieza a teñirse de tinieblas, el aire muere, el mar se embravece y la tierra se corrompe, todo esto debido a que unos seres han oscurecido los cristales que antaño, los pueblos de Lufemia y Melmondia utilizaran para sus progresos. Estos cuatros cristales, fuego, tierra, aire y agua, ahora están oscurecidos, y el mal que habita en



ellos se cierne sobre los tres continentes que abarcan el juego. Y es aquí, donde empiezan nuestras aventuras en un mundo poblado por enanos, elfos, sirenas, magos.... cada uno con sus propias regiones y personalidades, así como nuestros personajes. Desde ladrón a guerrero, pasando por monje o mago, vamos adquiriendo experiencia tanto en el uso de nuestras armas, como en el de la poderosa magia.

El sistema de juego no deja de ser algo sencillo, quizás algo simple e innovador, como casi prácticamente se mantuvo durante 14 años. Exploración de mapas, ciudades, mazmorras, interacciones con otros personajes, así como un sistema de lucha que no llegó, ni llega aun, a convencer a muchos entendidos de los Rpg´s, y mucho menos a los jugadores al más puro estilo arcade, amantes de la acción más o menos frenética, pero que poco a poco, se convirtió en la insignia de todo juego de rol que se precie de ello. Pues no hay forma más gráfica de representar, mediante la introducción de comandos como "atacar, magia, usar objeto, defender...", lo que es una batalla al más puro estilo Dungeons And Dragons, pero simplificado a un panel de fácil acceso, para que el crecimiento de nuestros personajes quedara reflejado en cada combate, así como su clase, estilo y fuerza.

Es este juego quizás el inicio de todo un periplo de lo que debe hacer un diseñador, un guionista, un ilustrador, un compositor, y así un largo etcétera sobre lo que sería la base de los juegos de rol, al menos, el rol entendido desde su base más consolera. Hacer crecer a un personaje desde cero, conocer las distintas magias, pócimas, estados alterados, un juego pausado y tranquilo. En definitiva, una historia bonita que contar, sin tener sobresaltos ni excesiva pericia con un pad hoy día imposible, pero que relajara al personal e hiciera disfrutar de una aventura, ha llegado a vender ya más de 2 millones de copias, en todas las versiones que ha salido.

FINAL FANTASY II

Así, con Square en plena ebullición, y vendiendo como nunca gracias a que fue Sakaguchi quien pidió que se hicieran el doble de copias de las que estaban previstas, pudo hacerse la inevitable secuela, cosa que no tardó más de un año en llegar.

Y esta segunda parte ya es mucho más fácil de concretar, ya que las bases están puestas por su antecesor, y así lo mantendría durante muchas entregas. Ahora los personajes son bastante más sólidos, cada uno tiene su propio oficio y nombre (Firion, Guy, Maria y León, estos dos últimos hermanos) y una historia bastante más enrevesada, aunque para nada continuista de la anterior entrega. Digamos que Square hace de Final Fantasy una marca para crear historias, pero que para nada se continúan una de otra, aunque si aportan bastantes datos a un mundo, que se va creando desde sus inicios. Aquí han quedado atrás los continentes anteriores, ahora hay un emperador malísimo de un reino llamado Palamesia y una princesa buenísima de otro llamado Fynn, y desde ahí, enrevesándonos con unos niños que se han quedado huérfanos, comienza una historia completamente diferente, pero con la misma estructura que su antecesor, naciendo en esta ocasión también, el mineral llamado Mitrilo, material del que se compondrán muchísimas de las armas de toda la saga.



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®





FINAL FANTASY III

Ya en la tercera entrega, pasando dos años, encontramos que lo quizás estaba buscando la empresa, hacer uno de los mejores juegos del momento. Era cierto que con su primera entrega lo consiguió, pero la competencia con otros títulos era muy fuerte, y no logro el verdadero reconocimiento hasta este capítulo, considerado uno de los mejores juegos de NES, y uno de los mejores del momento en su género. En su historia volvemos de nuevos a un cuento de luz y oscuridad, otra vez el equilibrio se rompe entre ambas y tienen que aparecer los caballeros para restablecer dicho equilibrio. Pero lo innovador del juego se basa prácticamente en la perfección de los combates, ahora podemos sanar a aliados y enemigos, esto parece una tontería, pero si un enemigo es un zombi, y le damos una poción de vida..... Todos sabemos lo que pasa, así como también seleccionar a uno de nuestros amigos y atacarlo, otra tontería, pero hay estados alterados que se curan de este modo, así como curarnos o atacarnos a nosotros mismos hasta suicidarnos, todo esto mezclado con lo anterior ya aprendido, dio una gran soltura en unas batallas que la querida NES ya no vería jamás. También se perfeccionó el sistema de trabajos (ahora podíamos tener comandos exclusivos como "robar") y volvía también el reparto de puntos de experiencia, y, cómo no, una de las incorporaciones de uno de esos personajes que se convierten en todo un símbolo de una saga, los Moguris.

Final Fantasy III se convertiría así en el ultimo capitulo para NES, aunque, a decir verdad, aquí en Europa pocas noticias teníamos de el, puesto que este título, como los anteriores, aun no saldrían de tierras niponas en mucho, mucho tiempo.



FINAL FANTASY IV

Pasado ya el año 1991 llega otro capítulo, este ya algo más maduro, tanto grafica como sonoramente, y es que, no hay que olvidar, es el primero que sale para el "cerebro de la bestia", Super Nintendo.

Final Fantasy IV cuenta entonces con el mayor despliegue gráfico y sonoro visto hasta entonces en consola alguna, y consigue darle otra vuelta de tuerca ya no solo al juego en sí, sino a los RPG´s en general. En esta entrega se introduce el conocido por los roleros como ATB (active time battle) que consiste en introducir los comando en tiempo real, es decir, tenemos que decidir qué hacer, sanar, atacar, robar etc... Mientras trascurre la acción, y puede resultar que, uno de nuestros compañeros estén a punto de caer, nosotros también, el enemigo ataca con su último aliento.... en fin, algo más de acción frenética que suma, y bastante, la jugabilidad del título. Aunque, por otra parte, solo 8 de los doce personajes que controlamos usan magias, las cuales, muchas de ellas las van ganando a medida que suben de experiencia, experiencia que ya no nos tenemos que ocupar de ir repartiendo, si no que, progresivamente hace crecer a nuestros personajes, así como otras que no son otorgadas en ciertos puntos avanzados del juego, es decir, que de este lado, el juego es más simplista, quizá el lo es más de la serie, o sea, que como se suele decir, la gallina que entra por la que sale.

El argumento del nuevo mundo de este Final Fantasy es mención aparte, esta vez sí podemos diferenciarlo de los anteriores títulos, aunque, eso sí, de nuevo es un mundo ficticio en el que existen cuatro cristales ligados a los cuatro elementos, así como los moguris y los chocobos, estos últimos, existentes en la serie desde la segunda entrega, cobran bastante más protagonismo, apareciendo uno negro, capaz de volar. El protago-



nista es Cecil, capitán de la flota de las Alas Rojas, una unidad aérea de Baronia, junto a un amigo de la infancia y miembro de los Draconarius llamado Kain, especialista en ataques aéreos, personaje que veremos reflejado en otros en posteriores ediciones del juego. Así, este y su amigo se meten en un lío con el Rey, y los manda a una peligrosa misión a Myst, a llevar un anillo, el cual, una vez allí, comienza a liberar unos Bombs (monstruo pirotécnico que veremos ya en todas las sagas) y destruyen el pueblo, dejando como única superviviente a Ridia, la única invocadora del juego.

Con estas lides se nos presenta Final Fantasy IV, curiosamente llamado Final Fantasy II en EEUU, pues fue el segundo título que abandona tierras niponas, y se pone a la venta en América. Sus cifras son una pasada, mas de 1,5 millones de unidades vendidas solo en Japón, llegando a las 2,2 en el resto de mercados, Europa y Estados Unidos, a finales de 2003, y es que, Final Fantasy IV está considerado por muchos, el mejor de la saga, pese a que sus gráficos fueron muy criticados al no contar con la sorpresa técnica que los usuarios esperaban de Super Nes, una consola que estaba haciendo estragos con Mario y sobre todo con un renovado Donkey Kong, pero que su planteamiento, guión y banda sonora, lo coloca como uno de los mejores juegos de esta consola.

FINAL FANTASY V

Cuatro cristales elementales, si se rompe uno, se rompe dicho elemento en el mundo. Este a su vez, está siendo atacado por meteoritos. El rey Tycoon siente que el aire se desvanece, y va hacia el templo donde el primer cristal se destruye, su hija Lenna, que sospecha que algo le ha pasado a su padre, corre a buscarlo, hasta que, cerca del palacio, cae un meteorito y la princesa es atacada por unos goblins, allí, Bartz, junto a su chocobo, la salva de una muerte segura , para, tras unos momentos, encontrarse con un anciano que sólo recuerda su nombre, así, como con una princesa en apuros, un rey desaparecido y un anciano moribundo, inicia su periplo Bartz, el protagonista de Final Fantasy V.

La quinta parte de la entrega no se hizo esperar demasiado, eso sí, solo en tierras niponas, y en 1992, un año después, ve la luz el que sería el último episodio de la serie que dirigiría el señor Sakaguchi, pasándole el relevo al genio Yoshinori Kitase, quien tomaría las riendas a partir del sexto capítulo, pasando Sakagushi a la producción de la saga.

Esta entrega vuelve a ser muy bien acogida por el público japonés, aunque cierto es que pese a que ofrece por fin un amplio abanico en las posibilidades en el sistema de trabajo expandiéndolo y consolidándolo de forma que, podemos terminar el juego de varias formas diferentes, el argumento se queda bastante corto, siendo algo genérico e involutivo comparado con lo visto en la anterior entrega, así como unos personajes bastante menos "vivos" y sólidos. A esto, añadirle una dificultad elevadísima, sobre todo los jefes finales, y entre estos, el final Neo-Exdearh. Aunque más difícil aún son las nuevas y desafiantes incorporaciones: dos enemigos que podemos destruir voluntariamente, si nos apetece, y sobre todo, si somos buenos, muy buenos en el combate, se trata de Omega y Shinryu, dos enemigos terriblemente difíciles que debutan en este episodio, y que las demás continuaciones tomarían el relevo, para poner a prueba a los jugadores más acérrimos. Estos seres pasarían





próximamente a llamarse Armas.

El desarrollo del juego es prácticamente como el visto ya en anteriores ocasiones, con la salvedad de algunos eventos en los que el tiempo influye, es decir, tenemos que terminar ciertas misiones antes de que el tiempo se agote, así como la continuidad del Active Time Battle que tan buen resultado dio en la anterior entrega.

A pesar de todo, el juego vende más de 2 millones de copias en Japón, donde mantienen la exclusividad hasta 1999, donde vende en América 364.000 copias hasta 2004. Final Fantasy V bebía más de sus antiguos éxitos, que de los actuales, era la segunda entrega que aparecía en Super Nintendo, y el público cada vez era más exigente, pero lo mejor aún estaba por llegar.

FINAL FANTASY VI

Pasaron un par de años, y caía otro Final Fantasy, esta vez de nuevo con un modelo distinto, y ya estábamos acostumbrados a esto, digo acostumbrados como si yo fuera nipón, puesto que ni de coña asomaba por Europa un Final en el 1994.

Miles de años atrás, convivían en un mismo mundo dos razas: los humanos y los Espers, seres dotados de grandes poderes mágicos, pues su propia esencia tenía origen en la magia. Pero la ambición de los humanos, que codiciaban los poderes de los Espers, llevó a ambas razas a enfrentarse en una sangrienta e infructuosa guerra, conocida en la actualidad como La guerra Magi, en la que no hubo vencedores ni vencidos, sino simplemente inmensas pérdidas en ambos bandos. Los Espers, que anhelaban la paz, se recluyeron en una dimensión distinta y sellaron la entrada...

Terra, mujer con el poder de la magia, y esclavizada por el imperio por dicho talento, participa en la búsqueda de un Esper congelado, y recientemente encontrado en las minas de la ciudad de Narche, en el transcurso de esta, el control de los asesinos del ejército Imperial se rompe, dejándola libre, pero incapaz de recordar nada del pasado. Locke, un rebelde ladrón "cazatesoros" promete ayudarla hasta que esta recobre la memoria, mientras tanto, se trasladan al refugio de un grupo de milicianos que lucha contra el imperio, llamados "Los replicantes".

Con esta interesante historia comienza a venderse un Final Fantasy que, en América, sería llamado Final Fantasy III, dado que, por varios problemas Final Fantasy V no se publica y debió haber sido el conocido por tierras yanquis Final Fantasy III. Bueno, tras este incompresible y bastante absurdo baile, el caso es que el juego ya estaba madurando bastante, o más bien decir, la saga. El usuario a estas alturas ya estaba completamente perdido en todas sus historias, cada nueva entrega significaba una nueva historia y nada tenían que ver una con otra, pero, esta vez sí. Los gráficos si que fueron cuidados con mimo, y una vez más, este sería el mejor Final Fantasy hasta el momento, y es que, a decir verdad, todos eran comparados con el primero que salió, y así, es fácil. Aunque, el mejor Final Fantasy, aun no había salido, quedaban solamente 3 años.



NAME

Cloud

Tifa

Red XIII

Attack E. Skill

Magic

Summon

Item

MP LIMIT TIME

877

986

841

NAME BARRIER

Cloud

Aeris

Cid

HP MP LIMIT WAIT

734/2427 192

1478/2716 160

1377/1842 242

mano como ahora).

El juego venía acompañado de una banda sonora, made in Nobuo Uematsu, quien llevaba encargándose de ella desde sus inicios, y que bajo mi humilde opinión, a día de hoy ningún Final Fantasy ha conseguido igualar. Un juego indispensable para todo amante del rol, e incluso, mucha gente se unió a él tras su llegada, y es que, fue tal la repercusión que creo toda una tendencia en Europa. Había llegado un juego en el que sólo japoneses y americanos ponían sus manos encima, y que no se atrevían a comercializar en Europa. Lo cierto es que llegó, y triunfó.

Final Fantasy VII es uno de los títulos más importantes de la historia de los videojuegos por sus consecuencias: hasta ese momento, Japón había sido un mercado propiedad de Nintendo gracias a series como Final Fantasy (Square) y Dragon Quest (Enix), pero desde el día en que se anunció que Final Fantasy VII correría en Playstation todo cambió. Enix también confirmo que se pasaba a Playstation y estas dos decisiones fueron una carga muy pesada de la que Nintendo nunca se ha podido liberar, y de todo ello, nosotros, los usuarios, fuimos los grandes triunfadores.

Sin duda alguna Final Fantasy VII es, bajo criterio de muchos, el mejor juego de rol que se ha creado jamás, aunque claro está, para gustos los colores.

EL MES QUE VIENE MÁS

Como hemos dicho al principio realizar un especial sobre Final Fantasy es una tarea ardua y extensa, casi igualable a desarrollar toda una enciclopedia. No es nuestra intención extendernos tanto como tampoco aburriros, por ello hemos decidido partir el especial en dos volúmenes, este primero y el segundo que continuará con Final Fantasy XI hasta Final Fantasy XIV y que encontraréis en NosoloGamer de noviembre.

PITI QUINTELA



Street Fighter obra de CAPCOM desde su salida en 1987 ha sabido ganarse nuestros dedos y muñecas con su único (y luego bastante copiado) sistema de pelea, introduciendo personajes de todo el mundo con trasfondos particulares que en tiempo supieron entrelazarse.

Sonidos, música, voces, vestuario, escenarios, retos, películas, animación y soundtracks, este juego ha sabido permanecer en el tiempo y satisfacer al público de diversos estilos a lo largo de 2 a 3 generaciones.

En este artículo recopilaremos diversas notas, historias e información que nos ayude a recordar a este grande y como se construyó su lugar en la historia de los videojuegos y peleó por mantenerlo.

¿Quién no ha jugado alguna vez a un Street Fighter? Su formato de scroll lateral con dos personajes dándose mamporros es todo un clásico dentro de la historia de los videojuegos y Capcom tiene gran parte de culpa por desarrollar esta icónica saga. No obstante, sus inicios no fueron lo que se dice sencillos.

STREET FIGHTER, EL COMPLETO DESCONOCIDO

El primer Street Fighter lanzado un 30 de agosto de 1987 pasó un tanto desapercibido entre la competencia de la época. En aquel momento los juegos "uno contra todos" eran los reyes en el género de lucha y los jugadores no recibieron con gran entusiasmo un juego más pausado, donde uno tuviera que dominar la técnica para ganar a la máquina.

A nivel jugable se presentaba como un juego difícil de dominar, ya que fue la primera recreativa (arcade) que utilizaba seis botones para golpear (tres para puñetazo flojo/medio/fuerte y otros tres para patada floja/media/fuerte). Y no sólo en el tema de los botones, también los golpes especiales se tenían que realizar haciendo semicírculos o círculos combinándolos con puñetazos o patadas. Esto hacía que fuera un juego de complicado manejo, pero si se profundizaba, Street Fighter se descubría como un título muy jugable. Con mucha práctica podías llegar a dominar los difíciles Hadoken (Bola de energía), Shoryuken (Puño de Dragón) y Tatsumaki Senpu-Kyaku (Patada Huracán), lo cual te convertías en un jugador admirado por todos y un fantástico luchador, ya que la CPU hacía poco por evitar estos golpes y un sólo Hadoken quitaba casi la mitad de vida del oponente. Evidentemente, este complicado manejo al final no lo fue tanto, ya que aún a día de hoy, los siguientes capítulos de Street Fighter mantienen el mismo sistema de botones y control.

En Street Fighter sólo disponíamos de dos luchadores: Ryu y Ken, muy parecidos entre sí pero con diferente apariencia (Ryu es moreno y de cabello castaño con karategi blanco y Ken es blanco de cabello rubio de media melena con karategi rojo). Ambos luchadores se nos presentaban como karatekas, y sabían hacer las mismas técnicas. Aquí podemos ver que ya en el primer Street Fighter, Ryu y Ken ya sabían hacer sus técnicas más conocidas, como son los mencionados Hadoken, Shoryuken y Tatsumaki Senpu-Kyaku.

A diferencia de los siguientes juegos de la saga, en este cada país tenía dos luchadores que era obligatorio vencer para pasar a la siguiente fase.

Al principio del juego se escogía el país donde se empezaba, estos eran Japón, E.E.U.U., China e Inglaterra. Y según el que se escogiera primero el orden variaba... - Japón, E.E.U.U., China e Inglaterra.


P1 00005500
HI 00110800
PLAYER1
ENEMY
TIME 088
HI 00101800
PLAYER1
ENEMY
TIME 018

- E.E.U.U., Inglaterra, Japón, y China. - Inglaterra, China, E.E.U.U. y Japón. - China, Inglaterra, Japón, y E.E.U.U. - pero siempre el último país era Tailandia. También cabe destacar que el perdedor en combate era pasado en conteo del 9 al 0 golpeado y se podría decir que humillado.

STREET FIGHTER II, COMIENZA LA LEYENDA

Sin embargo, Capcom fue persistente, siguió adelante con la saga y desarrollo el que es considerado por muchos como mejor título de la franquicia: Street Fighter II: The World Warrior. Su estreno en 1991 fue toda una revolución para la época. No hablamos sólo de potencia gráfica y sonora (hay cosas que nunca cambian en este mundo), que también marcó tendencia sino a ciertos detalles que hicieron de esta segunda entrega de Street Fighter un juego de lucha de los que crean escuela.

Un cartel de 8 personajes seleccionables para luchar, 4 jefes y finales personalizados para cada miembro de la historia. Ryu, el chico huérfano abandonado por su madre y criado y entrenado por Gouken junto a Ken seguía ampliando su historia. Los especialistas en artes marciales y participantes en el famoso campeonato callejero iban aumentando su número. Así descubrimos hasta nuestros días una gran lista de personajes como E. Honda, Balrog, Blanka, Zangief… Cada personaje cuenta con una fuerte personalidad que Street Fighter II fue capaz de mostrar con los recursos de principios de los 90.



Pero si de verdad hay algo que ha sentado las bases del género ha sido su característico control, donde por primera vez no todo era aporrear botones para cargarse al contrario. En esta ocasión encontramos 6 botones con los que realizar diferentes tipos de ataques en forma de puños, patadas… Cada uno de ellos con mayor intensidad y velocidad. Dependiendo los botones que combinemos (incluyendo la diagonal de la cruceta), realizaríamos combos más efectivos contra nuestros rivales.

Esta fórmula que ahora nos parece tan familiar tiene sus orígenes en esta joya de Capcom, que sirvió de inspiración a otras sagas que empezarían a brotar durante los años 90 como Fatal Fury, King of Fighters o incluso Mortal Kombat.

No obstante, el mismo Street Fighter II se volvió un enemigo para sí mismo. Capcom inició aquí una de sus políticas más criticadas, y fue sacar distintas versiones de esta segunda entrega con todo tipo de coletillas durante los siguientes años. Spin-offs y otras ediciones que aportaban pocas novedades al título original, pero que seguían dando dinero por el renombre de la saga. De hecho, el juego ha llegado hasta día de hoy gracias a la ya conocida por todos, distribución digital y acercándose incluso a smartphones.

No sería hasta cuatro años después cuando Capcom ofreciera a los fans lo que querían. En 1995 se puso a la venta Street Fighter Alpha, de la que luego saldrían otras muchas versiones. Este episodio ubicaba la historia entre el primer y el segundo juego de la saga, presentando a personajes más jóvenes.

STREET FIGHTER III, MÁS DE LO MISMO PERO SIN GRACIA

Street Fighter III fue la secuela real de Street Fighter II, protagonizada por el dueto de Ryu y Ken. El juego contó con sólo diez personajes, posteriormente se introdujeron más personajes en la segunda y tercera edición del juego.

La característica principal en este juego fue el “bloqueo ofensivo” (Conocido como “Parrying”). Se requiere presionar adelante (o abajo, si es un ataque bajo)

STREET FIGHTER

©CAPCOM

1P 1 NIN 50000 2P 1

KO

RYU 94 KEN

al hacer contacto el ataque del oponente.

Fue eliminado el bloqueo aéreo para darle mayor constancia al juego, pero se puede hacer “Parrying” aéreo (introducido en Alpha).

El sistema de las “Super Artes” son muy parecidos a los super movimientos de otros juegos, con la diferencia que en Street Fighter III, el jugador deberá escoger uno de los tres super artes que su personaje realizará antes de la pelea. Cada super arte tiene su propia longitud de la barra de poder, y una cierta cantidad de “unidades” que puede acumular, también la barra de Super Artes es usada para los movimientos EX [Similares a los movimientos ES (Enhanced Special moves) de Darkstalkers, que son versiones aumentadas de los movimientos especiales. Es ejecutado haciendo el mismo movimiento de la técnica, presionando dos puños o patadas, dependiendo de cuál sea esta técnica. La barra de Super Artes es reducida dependiendo del personaje y del ataque realizado.

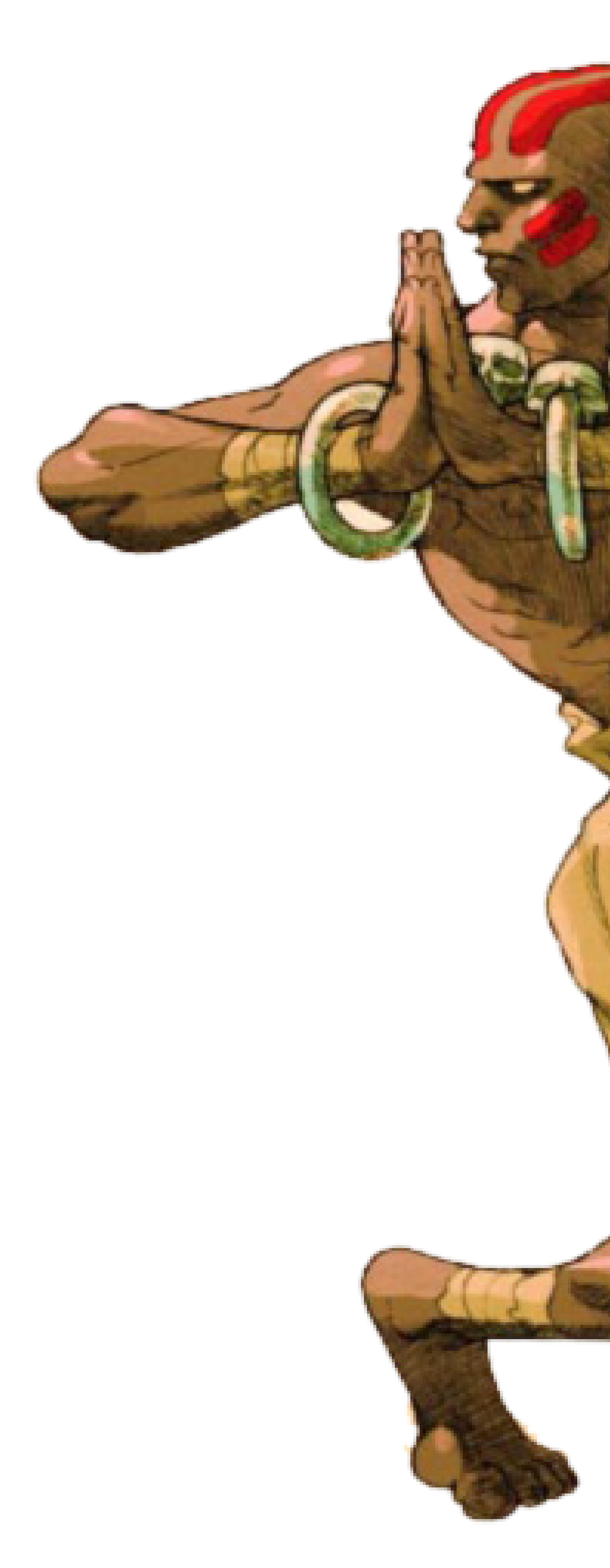
Aunque seguía bebiendo demasiado de la segunda parte, para así, ganarse el visto bueno de los fans más acérrimos de la saga. Entre tanto nos encontramos con todo un universo paralelo al videojuego donde los comics y las OVA’s eran las protagonistas. Incluso se llegaron a hacer películas de Street Fighter, que tuvieron su propia versión en videojuego (sí, hablamos de Street Fighter: The Movie).

Nos encontramos pues, con una Capcom perdida. Tras la salida de la desarrolladora de los encargados de las primeras entregas, la compañía parecía no tener la clave para innovar y contentar tanto a nuevos jugadores como a los clásicos fans. Esto es algo que, aunque no ocurre siempre, cuando pasa puede ser desesperante para la compañía, y si no que se lo pregunten a Sega.

Entre toda esta vorágine de títulos, los 90 acabaron y la primera década de los 2000 siguió con el mismo camino para la franquicia. Entre medias, se lanzaron revisiones de revisiones, pero también se introdujo a la saga en el 3D gracias a Street Fighter EX, lanzado tan sólo un año después de la tercera parte cronológica, con una tecnología que parecía el futuro. El juego no obstante ofrecía la misma jugablidad de siempre, y los efectos de la época no daban más de sí.

STREET FIGHTER IV, EL RENACIMIENTO

No sería hasta la actual generación de consolas cuando Capcom daría en el clavo. La compañía llegó a





saber combinar la clásica jugabilidad 2D con un alto nivel gráfico, gran detalle de personajes y entornos bastante atractivos en la cuarta entrega de la saga.

Aunque Street Fighter IV destaque por tener modelos y entornos tridimensionales, la jugabilidad mantiene el plano bidimensional, permitiendo a la cámara libertad de movimiento en el plano tridimensional en ciertos momentos durante los combates, creando efectos cinematográficos. El productor Yoshinori Ono declaró su interés de mantener la cercanía con Street Fighter II. En este título se introdujo un nuevo sistema llamado "Focus Attack" ("Saving Attack" para la versión japonesa), así como Ultra combos. Se recupera el esquema tradicional de control de seis botones, con nuevas características y movimientos especiales integrados al sistema de ejecución, combinando jugabilidad clásica con novedades adicionales. Eso sí, Street Fighter IV no se ha librado de sus reediciones así como de la nueva tendencia en el mercado, los DLC.

Y entre medias de este brevísimo recorrido por la historia de la franquicia, no podemos olvidar que los protagonistas de la saga se han pegado también con otros muchos personajes, siendo protagonistas de diferentes crossovers. Es el caso de Marvel vs Capcom, Street Fighter X Tekken o las peleas contra SNK o los X-Men.

No sabemos cuál será el destino de la franquicia. Suponemos que Capcom seguirá fiel a sus costumbres, ofreciendo diferentes versiones tanto físicas como en digital de sus títulos, al menos hasta que la nueva generación de consolas vea la luz. Pero como todavía es demasiado pronto para hablar de un futuro Street Fighter V, centrémonos en el cumpleaños actual.

Y como 25 años no son poca cosa Street Fighter celebrará su 25 aniversario con una Edición para Coleccionistas.

La Colección aportará cuatro juegos, entre ellos Street Fighter X Tekken, sus respectivos contenidos descargables, un documental sobre los fans de la serie, series de animación y películas, una figura de Ryu, la banda sonora con 11 CD's, un libro de artes y un cinturón basado en el personaje.

Todo esto estará aderezado con un certificado de autenticidad numerado, por 149,99 dólares (en EE. UU.) y disponible en Playstation 3 y en Xbox 360.



Juegos

Street Fighter X Tekken (including all character and Swap Costume DLC)

Super Street Fighter IV Arcade Edition (with all costume DLC)

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

Street Fighter III: Third Strike Online Edition

Video

Documental en Blu-Ray sobre los fans y cómo les ha afectado la saga

Anime de Street Fighter IV, Super SFIV

Todos los episodios de la serie de animación de Street Fighter (La americana)

Street Fighter II: The Animated Movie

Figura de Ryu

Banda sonora con 11 CD's

Libro de artes de 64 páginas

Cinturón de entrenamiento de Ryu

Certificado de autenticidad numerado

25 COSAS QUE NO SABÍAS DE STREET FIGHTER

1. Ryu y Ken han aparecido en todos los títulos de la saga. En "Street Fighter" (1987), el primer jugador siempre usaba a Ryu, mientras que el segundo a Ken. Se diferenciaban por el color del pelo y kimonos.

2. En la versión japonesa y originalmente, M.Bison es el boxeador; Balrog el luchador enmascarado que usa una garra, y Vega es el antagonista dictador y jefe de Shadaloo. Capcom en una maniobra para evadir problemas legales con el boxeador profesional Mike Tyson decidió alternar los nombres de los tres personajes.

3. Se han realizado dos películas con actores reales sobre esta serie de juegos. "Street Fighter: The Movie", protagonizada por Jean-Claude Van Damme como Guile, la cantante australiana Kylie Minogue como Cammy y Raúl Julia destacado actor recordado por su papel como Homero en "Los Locos Adams en el papel de M.Bison. La segunda película es "Street Figher. The Legend of Chun Li", con Kristin Kruek en el rol principal, Chris Klein (Oz de American Pie) como Charlie, el recién fallecido Michael Clarke Duncan como Balrog y Taboo de Black Eyed Peas como Vega.

4. Originalmente los pantalones de Dee Jay decían "MANTIS", pero tras ver que se leía bien desde sólo un lado de la pantalla se cambió por "MAXIMUM". Otra particularidad, es que este personaje ha sido el único que fue diseñado por un americano (James Goddard, quien también trabajó en los diseños de World of Warcraft y Diablo III).

5. La frase citada por Ryu tras ganar un combate en "Street Fighter II": "You must defeat SHENG LONG to stand a chance", fue producto de una mala traducción de Capcom. La pronunciación de "Sho-Ryo" (dragón naciente en japonés) en chino es leído "Sheng Long" como también sería la lectura de "Sho-Ryu-Ken". De manera que Ryu trataba de decirle a sus oponentes que debían superar el conocido poder, en vez de derrotar a Sheng Long.

6. Para el día de los inocentes de 1992 (1 de Abril), la revista Electronic Gamming Monthly (EGM) publicó una nota explicando que Sheng Long era el maestro de Ryu y Ken, y además un personaje secreto de "Street Fighter II". Para poder pelear contra él, debías jugar con Ryu, superar el juego sin perder energía (ganando las 11 peleas en Perfect) y derrotar nueve veces seguidas a M.Bison. Este misterioso luchador contaba con movimientos de Chun-Li, Sagat y Ryu, y era el personaje más rápido y poderoso del juego. La noticia se hizo muy popular y fueron muchos los gamers que estuvieron semanas tratando de acceder a esta pelea. Sólo en diciembre de ese año la revista desmintió la noticia.

7. Durante la producción del juego "Street Fighter The Movie" (1995), Alan Noon diseñador del juego, confesó hace unos años (2008) su petición para que Sheng Long y Akuma fueran incluidos. En un principio Capcom no aprobó esta idea, pero finalmente aceptaron agregar a Akuma, que ese mismo año había aparecido como personaje secreto en "Super Street Fighter II Turbo" (su primera aparición). Tras la insistencia de Noon Sheng Long iba a ser parte de este juego. El personaje alcanzó a ser diseñado, tenía pantalones de kimono negro, guantes y muñequeras verdes, una venda en los ojos y llamaba la atención por tener una "garra de dragon", ya que su poder era tan grande que físicamente estaba convirtiéndose en uno. Por un tema de tiempos, el personaje no fue incluido.

8. Durante el desarrollo de "Street Figther III", los fanáticos pidieron que se incluyera a Sheng Long en el juego. EGM nuevamente hizo una broma para el día de los inocentes (1997) contando que este personaje sería la versión americana de Gouken, tal como Akuma es a Gouki. Físicamente tendría una cicatriz en su ojo y una larga barba blanca, y su misión es derrotar a su hermano (Gouki). Finalmente, y después de 17 años, Yoshinori Ono (productor de Street Fighter) trata de hacer la misma broma de 1992 durante la producción de Street Fighter IV, anunciando un personaje secreto al que se podría acceder tras derrotar a todos los oponentes en Perfect. Considerada una pésima broma por muchos medios especializados, Capcom informa que por fin incluir van a Gouken (Sheng Long) como personaje jugable en "Street Fighter IV" (2009).

9. Los primeros bosquejos de "Street Fighter" fueron dibujados por Kenji Inafune (creador de Megaman). Para "Street Fighter II", Vega fue pensado como un caballero medieval, con casco y espada; Dhalsim tenía seis brazos, y Blanka era una especie de "hombre de



las nieves". Se rumorea que uno de estos dibujos fue la base para "Rey Rasta Mon" del videojuego de lucha libre "Saturday Night Slammasters"

10. El nombre Akuma significa "Demonio", mientras que Gouki, el otro nombre con el que se conoce a este personaje significa "Gran Demonio". La decisión de dejarlo como Akuma en el mercado norteamericano se debe a que el nombre no sonaba bien para el mercado occidental y querían que el personaje representara un verdadero demonio, incluso en su pronunciación. Este peleador también puede ser usado en los juegos "X-Men: Children of the Atom", "Marvel vs Capcom" y "Cyberbots: Full Metal Madness".

11. Dan Hibiki fue creado como una ironía a Ryo Sakazaki y Robert Garcia, personajes principales del juego de peleas de la competencia "Art of Fighting" (SNK). La primera aparición "no formal" de Dan es durante el final de Sagat en "Street Fighter II: Champion Edition". Ahí usaba sandalias y kimono naranjo al igual que Ryo y un peinado con cola de caballo como Robert.

12. Charlie (Nash en su versión japonesa) es el compañero y superior en las Fuerzas Armadas de Guile, murió en acción a manos de M.Bison en "Street Fighter II". En "Street Fighter Alpha", Charlie hace su debut como luchador (ese juego fue pensado como precuela), pero al finalizar el juego se conocen los motivos de su deceso. Aún así, este personaje ha seguido apareciendo en otros títulos como "X-Men vs Street Fighter" y "Marvel Super Heroes vs Street Fighter" (llamado "Shadow").

13. El nombre real de Blanka es Jimmy. Cuando niño tuvo un accidente aéreo en Brasil y fue criado en la selva, donde se le llamó de esa forma por el color blanco de su piel. Sobre la pigmentación verde que caracteriza a este personaje, un rumor dice que se debe a la clorofila de las plantas selváticas, mientras que en "Marvel Super Heroes vs Street Fighter" el doctor Bruce Banner (Hulk) concluye que el color se debe a la reacción con los rayos gamma, tal como ocurre con él.

14. En el final de Zangief en "Street Fighter II" el presidente de Rusia en ese entonces Mijail Gorbachov aparece bailando. Ahí es felicitado por el peleador por sus buenos movimientos de baile.

15. Según la biografía de "Street Fighter", Ryu nació el 21 de julio de 1964 (tenía 23 años para el primer juego, 1987).

16. "Street Fighter II" es parte del libro de Récords Guinness (2008) como el primer videojuego en incluir combinaciones de golpes (Combos). A diferencia de lo que se podría creer, esto fue un error del juego (bug) ya que muchos movimientos podían ser encadenados.

17. El personaje favorito de Yoshinori Ono es Blanka. Es tanto su gusto por este peleador, que siempre lleva con él una pequeña figura de juguete.

18. Retsu es un peleador del primer juego de Street Fighter, fue un amigo cercano de Gouken y aún no se aclara si efectivamente este personaje es el abuelo de Makoto ("Street Fighter III Third Strike"), ya que sus estilos de pelea y escenarios son muy similares. Además, durante las conversaciones de Ryu y Makoto, ésta menciona que "Mi abuelo me había dicho que eras muy fuerte".

19. Relación con otros juegos de Capcom. En el beat'em up Final Fight, aparecen los luchadores: Poison, Hugo, Cammy (jefe en Street Fighter Streetwise),







Guy, Cody, Sodom, Rolento, Maki, Guile y Chun-Li (estos últimos con cameos). En Megaman X, el personaje principal puede adquirir un súper poder que elimina a los enemigos de un sólo golpe, el "Hadouken". Cammy y Charlie son personajes en el juego de disparos "Cannon Spike".

20. Chun-Li, que significa "Hermosa Primavera" en mandarín, fue la primer personaje mujer en aparecer en un juego de peleas. El año 1992 fue elegida "la chica más sexy" por EGM y desde esa fecha es una infaltable en los top 10 de los listados de mujeres bonitas y personajes asiáticos más influyentes en los videojuegos. Otras particularidades de esta ruda peleadora son que el grupo británico The Artic Monkeys le dedicó el tema acústico "Chun Li's Spinning Bird Kick" (que aún no ha sido incluido en un disco) y ha tenido tenido cameos en otros juegos como "Megaman 9" en que aparece como presentadora de noticias; en el RPG "Breath of Fire", ahí aparece entrenando su "Lighting Kick"; en el contenido descargarble de "Asura's Wrath", en que arresta al enemigo principal, y próximamente en la película de Disney "Ralph el demoledor".

21. El por qué de las heridas de Sagat. Antes del torneo por el mejor peleador del mundo, este peleador de Muay Thai era considerado un Dios en Tailandia. En una batalla contra Gou Hibiki (padre de Dan) pierde su ojo derecho, y tras matarlo su hijo juró vengarse. Durante la batalla final del primer torneo de "Street Fighter" debe enfrentarse a Ryu, quien logra conectar un "Metsu Shoryuken" (destructor puño de dragón ascendiente) en el pecho de Sagat dejando una enorme y larga cicatriz.

22. Ken y Guile son familia. Sus novias Eliza y Jane son hermanas, convirtiéndolos en cuñados.

23. Récords mundiales. El inglés Ryan Hart posee tres récords mundiales de Street Fighter IV (más victorias, más victorias consecutivas y mayor cantidad de torneos ganados. El legendario Daigo Umehara posee el récord del jugador más exitoso en torneos de Street Fighter a nivel nacional e internacional (si no conoce a "La Bestia" Umehara, por favor vea el siguiente video del EVO 2004) .

24. Hasta el 2012, 93 peleadores han aparecido en los juegos de pelea relacionados a esta serie de videojuegos.

25. El arcade de "Street Fighter II" es uno de los más exitosos de la historia generando más de 1 billón de dólares en su primer año. El mismo juego en formato para Super Nintendo es el juego de consolas más vendido en la historia de Capcom.

GameBoy



Como poder hacer un análisis sin perderme en años, para ser exactos 25, en esta sección nos dedicamos a analizar la música en los videojuegos y que sonidos más trascendentes que los HADOUUUUUKEN! o SONIC BOOOOM! que al mencionarlo cualquiera lo reconoce.

Existen muchísimas ediciones con el soundtrack de Street FIghter pero dentro de este artículo destacaremos las más variadas y completas.

Street fighter I

Es posible que alguien recuerde este soundtrack? La verdad pienso que éramos muy pequeños y en las recreativas (llamados tilines en Bolivia) no se apreciaba la música mimetizada entre todos los demás juegos, y para sumar al asunto, nunca reeditaron el juego así que debo agradecer en especial a ZEUSDAZ en Youtube que capturó todos los temas desde un arcade.

Los temas en fabuloso sonido Mono! es bastante animosa pero no muy trascendente al inicio hasta llegar a los escenarios de batalla donde realmente toma fuerza y mucha elaboración para esos tiempos (1987).

Street fighter II

Sin duda el más difundido y recordado, con un sin número de versiones que fueron saliendo a lo largo de los años, que resumiendo el total de álbumes de este ost es:



Street Fighter II Capcom Generations Remix
Street Fighter II Collectors Box
Street Fighter II Complete File
Street Fighter II Gaiden -Cammy-
Street Fighter II Image Album
Street Fighter II Instrumental Album
Street Fighter II Kaze Fuiteru ~ Cry
Street Fighter II Mad Revenger
Super Street Fighter II The New Challengers
Street Fighter II The World Warrior
Street Fighter II Turbo LIVE!
Street Fighter II - Nesshou!! Vocal Album
Street Fighter II Rap Album
Street Fighter II ~ Portrait of the Magician
Street Fighter II ~ Sing!!
Street Fighter II ~ Sing!! Instrumental Version
Compuesta por Alph Lyla con Yoko Shimomura.
Street fighter zero
Existen los siguientes discos
Street Fighter Zero
Street Fighter Zero 2 Another Story





Street Fighter Zero 2 Capcom Game Soundtrack
Street Fighter Zero 2 Underground Mixxes - Da Soundz of Spasm
Street Fighter Zero 3 Drama Album
Street Fighter Zero 3 Original Soundtrack
Street Fighter Zero Gaiden ~ Setting off for Shunrei Chapter

Street fighter III

Con las siguientes versiones
Street Fighter III -New Generation- Original Soundtrack
Street Fighter III -New Generation- Arrange Album
Street Fighter III 2nd Impact -Giant Attack- Original Soundtrack
Street Fighter III 3rd Strike -Fight for the Future- Original Soundtrack

Street fighter IV

Reinventando la música de este juego se cuenta con 2 discos con los siguientes temas con una producción musical mucho más orquestado y con diversos remixes.

Disc: 1

- 1. Introduction
- 2. Old Temple Stage -Japan
- 3. Crowded Downtown Stage -China
- 4. Snowy Rail Yard Stage -Russia
- 5. Cruise Ship Stern Stage -Europe
- 6. Beautiful Bay Stage -Vietnam
- 7. Drive-in At Night Stage -USA
- 8. Small Airfield Stage -Africa
- 9. Inland Jungle Stage -Brazil
- 10. Historic Distillery Stage -Scotland

Disc: 2

- 1. Theme of Ryu
- 2. Theme of Ken
- 3. Theme of Chun-Li
- 4. Theme of Guile
- 5. Theme of Zangief
- 6. Theme of Sagat
- 7. Theme of Vega
- 8. Theme of Gouki
- 9. Theme of Gouken
- 10. Theme of Sakura

Street FIghter Movie Soundtrack

Mas que todo un relleno musical rapeado que no hace honor al soundtrack del videojuego, tan desconocido que el mismo Hammer pasó desapercibido, caso distinto en Los Locos Addams; aún me pregunto por qué no cantó Kyle Minogue en este soundrack?

1. “Street Fighter”- 4:59 (Ice Cube)
2. “Come Widdit”- 4:50 (Ahmad, Ras Kass and Saafir)
3. “One on One”- 3:30 (Nas)
4. “Pandemonium”- 4:21 (The Pharcyde)
5. “Street Soldier”- 4:27 (Paris)
6. “Something Kinda Funky”- 4:14 (Rally Ral)
7. “It’s a Street Fight”- 3:51 (B.U.M.S.)
8. “Life as...”- 2:48 (LL Cool J)
9. “Do You Have What It Takes?”- 4:36 (Craig Mack)
10. “Straight to My Feet”- 4:00 (Hammer and Deion Sanders)
11. “Rumbo in da Jungo”- 2:49 (Public Enemy



and Wreck League)
12. "Rap Comando"- 3:14 (Anotha Level and Shaylin Walsh)
13. "Worth Fighting For"- 4:38 (Angélique Kidjo)
14. "Something There"- 5:02 (Chage and Aska)

Street Fighter 2: the animated movie

Muy distinto es el caso de la película animada cuyo OST grunge/industrial se acomoda perfectamente a las imágenes y trama de dicha película destacando a KMFDM

1. Korn – "Blind"
2. Alice in Chains – "Them Bones"
3. Silverchair – "Israel's Son"
4. In the Nursery – "Hallucinations" (Dream World Mix)
5. Black/Note – "Evil Dancer"
6. KMFDM – "Ultra"
7. Smokin' Suckaz wit Logic – "Cuz I'm Like Dat"
8. Intermix – "Mantra"

Pero adicionalmente el fantástico score realizado en Japón por Tetsuya Komuro que contiene:
Y que la canción de apertura de la película deja en claro la importancia de la música en este anime.

1. Tetsuya Komuro – Fighting Street
2. Tetsuya Komuro – "Plot"
3. Big Life – "Cry"
4. Tetsuya Komuro – "Enter VEGA"
5. Ryoko Shinohara w Tetsuya Komuro – "Itoshisa To Setsunasa To Kokoro Tsuyosato"
6. Tetsuya Komuro – "Battle-Blanka & Zangief"
7. Alpha-Lyla – "Break!"
8. Tetsuya Komuro – "Mission"
9. Alpha-Lyla – "Kitsusuki Nagara Atsukunare"
10. Tetsuya Komuro – "Assassination"
11. Tetsuya Komuro – "Farewell – Ryu & Ken"
12. Ryoko Shinohara w Tetsuya Komuro – "GooD LucK"
13. Yoko Shimomura – "A Riddle/Gouki Theme" (bonus track)

1. "Opening Fight - Ryu vs. Sagat"
2. "Ryu's Training"
3. "Ryu and Ken's Friendship"
4. "Fei Long and Ryu's Battle"
5. "Fei Long and Ryu's Quiet Friendship"
6. "Honda and Dhalsim's Battle"
7. "Chun Li"
8. "Dee Jay"
9. "Balrog's Eyes"
10. "Balrog and Chun Li's Battle"
11. "Vega Psycho Power"
12. "Possessed Ken"
13. "Ryu and Ken (Wake Up, Ken!)"
14. "Life and Death Struggle"
15. "Heated Friendship"
16. "Chun Li's Sad News"
17. Ryoko Shinohara w Tetsuya Komuro – "Itoshisa To Setsunasa To Kokoro Tsuyosa To (Q Sound Mixed Version)"

Street fighter 25 aniversario

Sin duda el más esperado, con 11 cds con toda la BGM de los juegos y cuyos 2 cds de esta colección contendrá canciones creadas o remixadas por los fan producto del concurso realizado en el sitio oficial.

GameBoy


VIDEOADICTOS Y
ZUMBADOS EN...
INDIE
PODCAST

PRESAGIOS
por Andre

Despertar en medio de la nada, en la oscuridad total se parece un poco a nacer de nuevo salvo por algunas particularidades… esta absurda niebla que me rodea y cala mis huesos, la siempre presente sensación de que algo malo va a pasar estos últimos días aúlla como sirena desesperada y junto a esto el total desconocimiento de quién soy de donde, porque o como estoy aquí….

El único sonido familiar es el del mar que a lo lejos deja sentir el vaivén de las olas y la única luz que puedo ver se encuentra a unos doscientos o trescientos metros más adelante, así que decido ir en esa dirección. A medida que me acerco descubro que es una torre con un reloj bastante antiguo, lo único que queda en un aceptable estado de una casa en ruinas. Una pequeña silueta pasa en frente de la ventana llevando algún objeto puntiagudo. Estoy a punto de tocar la puerta cuando de repente un destello en mi cerebro me hace detener en el acto mientras un escalofrío recorre todo mi cuerpo, imágenes destellantes y fragmentadas de adolescentes asesinadas dentro de este edificio inundan mi mente y hielan mi sangre. Un susurro se oye acercarse al otro lado de la puerta y aunque mi mente me advierte del peligro latente mis piernas se niegan a moverse de donde están, el susurro paulatinamente se transforma en un gemido desgarrador que se va acercando acompasado por unos pies que se arrastran…

Mi instinto de supervivencia logra que mis pies se desprendan por fin del piso solo para girar y estrellarme de bruces con un gigantesco pastor alemán de pelaje totalmente blanco quien inicialmente me gruñía desafiante. Un enorme salto me da algunos metros de ventaja y la adrenalina cumple bien su cometido haciéndome ganar distancia de la bestia que me persigue ladrando furiosamente, pero esta distancia se ve menguada cada vez más y el hecho de que tenga hambre, sueño, no vea por donde voy (ni mucho menos sepa a donde) y este cansado no ayuda mucho. De repente, el piso se abre a mis pies y caigo al vacio mientras a lo lejos el perro aúlla lastimeramente. Sin darme cuenta debí correr hacia los acantilados por los que me acabo de arrojar. Antes de lo pensado aterricé pesadamente y cuando creí que eso era lo peor que me podía pasar mi cabeza golpea contra una piedra sumiéndome en la oscuridad.

Cuando recupero la conciencia, debido principalmente al persistente estremecimiento de mis entrañas de un inevitable sino trágico me encuentro en un espacio totalmente diferente, no sé si el ambiente donde me encontraba antes era un sueño o si la alucinación es en el lugar en el que estoy ahora pues mi mente sigue en blanco y sin la más remota idea de mi identidad. Ahora me encuentro en la mitad de un pueblo sumido en la niebla y el silencio sepulcral. Apelo a lo que debí hacer en un principio que era mirar dentro de mis bolsillos sin encontrar nada más que un viejo radio de pilas que al encenderlo no coge más que estática en toda las frecuencias. Decepcionado apago el radio y comienzo a deambular por las calles del pueblo sin que encuentre señales de vida… pese a que tengo la impresión de estar siendo observado a todo momento.

El silencio se rompe repentinamente por las campanadas de alguna iglesia que me sobresaltan, al mismo tiempo que escucho un sonido vagamente familiar… la estática del radio que cargo, y que estaba seguro de haber apagado; lo saco un tanto molesto dispuesto a apagarlo pero los botones no funcionan, más bien por el contario el incómodo ruido parece acrecentarse. Impaciente abro el compartimiento de



S ACIAGOS
y Alfonso

las pilas para extraerlas y cesar el sonido de la estática y mi sorpresa es mayúscula al descubrir que el radio no tiene pilas pero aún así sigue funcionando y el sonido amplificándose…

Tan concentrado estaba en analizar el maldito radio que no vi a la pequeña niña acercarse hacia mí hasta cuando estuvo demasiado cerca, su cabello no me permitía ver su rostro, sus pies descalzos explicarían porque no la escuché.

- No puedo dormir, tengo pesadillas… ¿no has visto mi caja musical?

Tan surrealista era la escena en la que estaba involucrado que no me sorprendió que en una ventana que estaba al lado encontrara una delicada caja musical de madera con una imagen de un pequeño columpio tallado. Sin mediar palabra le alcanzo el juguete a la niña que me mira fijamente, me sonríe y se va tan silenciosamente como llegó lo último que veo de ella son los girones de su vestido rojo mientras se funde con la niebla. Me muerdo los labios cuando me doy cuenta que mientras la niña se aleja la estática de mi radio va disminuyendo hasta quedar en total silencio… Convencido de que todo esto es una pesadilla cierro los ojos contando hasta tres, nunca se me había hecho tan largo llegar hasta este número y lo más angustioso aún es que cuando termino de pensar en el 2 el radio vuelve a disparar la estática a niveles casi ensordecedores que junto a mi persistente sensación de malestar me obliga abrir los ojos para descubrir… Un nuevo escenario, que si cabe es aún más perturbador… estoy apresado en una camisa de fuerza y acostado sobre una camilla, una vez me incorporo me doy cuenta que la camisa esta pobremente amarrada por lo que me libero de ella fácilmente. En la habitación está el resto de mi ropa y el viejo radio al que prefiero ignorar, en cambio una cámara fotográfica llama poderosamente mi atención. La tomo distraídamente oprimiendo sin querer el obturador y activando el flash que emite un extraño tono ámbar.



Por curiosidad miro que imagen capturé con la cámara… nada fuera de lo normal… una pared con sucios baldosines, una vieja silla junto a un escritorio y una mujer mirándome fijamen… un momento no hay nadie en esta habitación salvo yo y mis constantes espasmos de un miedo indescriptible. Hago de tripas corazón para volver a enfocar el mismo punto y obturar; la siguiente imagen muestra que la mujer está más cerca de mí y esta vez ha levantado sus brazos apuntando sus manos hacia mi garganta… instintivamente doy varios pasos hacia atrás sin percatarme de la ventana que hay a mis espaldas y por la que caigo mientras la cámara sigue disparando el flash y mostrándome como la mujer se lanza conmigo, comienzo a sentir sus manos asfixiándome al mismo tiempo que caigo de una altura definitivamente mortal…

El repiquetear incesante del teléfono me despierta segundos antes de impactar contra el suelo; aunque estoy bañado en sudor y mi corazón late precipitadamente ya recuperé mi identidad y mi cordura. Si bien la sensación trágica aún persiste, prefiero ignorarla, desperezarme y contestar el teléfono que lleva sonando varias veces ya.

Las noticias no podían ser mejores, me acaban de aceptar para una investigación en una corporación llamada Umbrella para una serie de experimentos, la paga es muy generosa, los horarios flexibles; desayuno rápidamente y salgo silbando una canción desdeñando el pesimismo que se agita (como siempre) en mis entrañas.

"You don't really think you'll win, do you?!?"

Batman's fate is in your hands.

BATMAN™ RETURNS, the movie, is now Tiger's hottest hand-held game. It's you and Batman vs. The Penguin™, Catwoman™ and a whole army of evil enemies. With 5 skill levels, it's The Caped Crusader's greatest challenge. And yours.

TIGER ELECTRONICS INC.™

BATMAN FUN ON THE RUN

BATMAN RETURNS

TIGER


SILENT HILL
LUGAR DE VACACIONES

¡Saludos lectores de **Nosogamer**!

En fechas tan terroríficas como la que nos encontramos actualmente, no está de más hablar de una de las sagas de videojuegos estrella del género de terror… Obviamente nos referimos al pueblo fantasma **Silent hill** y las macabras criaturas que lo habitan.

A lo largo de estos 13 años, **Konami** o alguna de sus divisiones han creado varios videojuegos, algunos más logrados que otros. Cómo en la revista hermana **NosoloFreak** os hablé sobre su paso por el cine, en este pequeño especial os hablaré de los videojuegos más importantes.

LA EPOCA DORADA: TRILOGÍA SILENT HILL

Por el ya lejano 1999, de mano de **Konami** y creado por el extinto **Team Silent**, apareció para **PlayStation** el primer juego de "Silent hill" (SH). En el impresionante tráiler e inicio del juego, vemos al protagonista **Harry Mason**, que viaja en su coche con su hija **Cheryl** hacia el pueblo de **Silent Hill**, el cual la niña menciona en sueños, por lo que el padre decide ir con su hija hacia aquel extraño lugar en busca de respuestas. La aparición de una joven en mitad de la carretera hará que tengan un accidente y cuando se despierta, **Harry** se da cuenta que está sólo y que su hija ha desaparecido. Saliendo en su busca, se va adentrando en un pueblo rodeado de una densa niebla mientras no para de nevar (o caer ceniza, según las fuentes). Al ver la silueta de su hija entre la niebla, **Harry** corre tras ella, y acaba en un extraño callejón donde de repente una lejana sirena de emergencia comienza a sonar, haciéndose de noche y comenzando a cambiar el mundo de manera gradual a su paso, en donde las paredes y el suelo del lugar se tornan en rejas de acero, óxido y sangre. El callejón sin salida acaba con una persona crucificada en la pared, y al darse **Harry** la vuelta es atacado por unas pequeñas criaturas y pierde el conocimiento. Cuando despierta, toda la pesadilla parece haberse desvanecido, encontrándose a salvo en un edificio con una policía llamada **Cybil Bennet**, la cual está en **Silent Hill** por otros asuntos.
Harry no se toma demasiado tiempo para descansar y decide salir en busca de su hija desaparecida. Para él, la pesadilla y el horror no ha hecho más que comenzar.

El argumento, la ambientación y los personajes llegaron al corazón de muchos y **SH** se convirtió en un gran éxito de ventas. Los sobresalientes efectos de luminosidad así como la densa niebla ayudaban a maquillar unos gráficos muy deficientes (flojos incluso para una **PS1**), aunque hay que tener en cuenta el tremendo mapeado que tenía el juego, que era espectacular para la época; todo acompañado por la terrorífica banda sonora de **Akira Yamaoka**, que se convertiría en el compositor principal de la serie hasta su marcha reciente de **Konami**. Los creadores tomaron varias influencias para crear la historia y la ambientación, entre ellas las novelas de **Howard Phillips Lovecraft** y la película "**La escalera de Jacob**" (sobre todo en las escenas de paranoia, el hospital o "el otro mundo")
La jugabilidad del **SH** creó escuela y prácticamente todos los que les siguieron presentan las mismas características: Juego en 3º persona, en donde tenemos una linterna que nos será de ayuda para poder ver con claridad que tenemos delante en un mundo donde si no puedes ver por la niebla, no puedes ver porque está todo tremendamente a oscuras… Pero también puede ser peligrosa, ya que alertan a los monstruos de tu presencia; y una radio, la cual aparentemente está rota, pero sonará para avisarnos que tenemos a criaturas cerca. Luego tenemos varias armas que iremos encontrando a lo largo del juego, tanto de arma blanca como de fuego, aunque la munición de estas últimas es bastante limitada. Además de lo mencionado, **SH** es un juego de ir buscando pistas, ya sea de la historia o para resolver los varios rompecabezas que nos encontraremos a lo largo del juego, algunos de ellos bastante difíciles (Aún me acuerdo de ese puzzle del piano del colegio o el de los signos del zodiaco en el hospital XD).
SH tenía varios finales, los cuales se conseguían según habías hecho ciertas subtramas en el juego o no, variando de final "muy malo" a "muy bueno", más un final especial que posteriormente sería conocido como **OVNI**, y que estaría presente en todos los juegos siguientes.
Cabe destacar que en el 2001 salió para Game Boy Advance una novela interactiva basada en el primer juego con algunos extras, únicamente para el mercado japonés.

Tras su éxito, 2 años después **Konami** presentó al mundo **Silent Hill 2** (SH2), esta vez para **PS2**, **Pc** y **Xbox**, con una mejora de gráficos bastante notoria con respecto a su predecesor. Aunque los sucesos ocurren en el mismo pueblo que el primer juego, no es una secuela del mismo, contándonos otra historia diferente. En este caso manejamos a un hombre llamado **James Sunderland**, el cual recibió una carta de su esposa **Mary**, fallecida hace 3 años, en donde

dice que le espera en aquel "lugar especial" en **Silent Hill**. **James**, atónito, va a aquel pueblo en busca de respuestas, encontrándose con un lugar desolado, muy diferente a aquel centro turístico y lleno de vida que visitó años atrás. En su búsqueda va encontrando a diferentes personajes que también parecen indagar algo en aquel extraño lugar, entre ellas **María**, una atractiva y provocativa mujer que se parece más que en el nombre a su difunta esposa, hasta tal punto de confundirla con ella. Conforme va avanzando la historia la paranoia de **James** va en aumento, hasta tal punto que no sabe a ciencia cierta si lo que está pasando a su alrededor es real o no, siendo atacado por extrañas y monstruosas criaturas, entre ellas un ser similar a un verdugo armado con un gran cuchillo (**Pyramid head**), que lo perseguirá continuamente a lo largo del juego, quitándoles la vida a los seres que a él parecen importarle, y atormentándolo continuamente como si de un castigo divino se tratara, una y otra vez.

Para muchos, **SH2** es sin lugar a dudas el mejor de toda la saga, por su historia y por el transfondo que tiene. Las criaturas del juego son más antropomórficas que las de su antecesor, y son representaciones creadas por los mismos protagonistas, sobre todo por **James**.

Como todo **SH** tiene varios finales, UFO incluido y un final extra más conocido como "final perro", que es aún más hilarante que el anterior (y difícil de conseguir).

Deciros que posteriormente en ediciones especiales del juego salió una pequeña historia extra llamada **Born from a wish**, una precuela donde manejaremos a **María** hasta que esta llega al parque donde se encuentra con **James** en el juego por primera vez. Es curiosa de jugar, así que no perdáis la oportunidad.

Dos años después, Team Silent volvió a sorprender con **Silent Hill 3** para PS2 y **Xbox**, el cual por primera (y última) vez era una chica la protagonista y no toda la acción ocurría dentro de **Silent Hill**. A diferencia del 2º juego, **SH3** es una secuela directa del primero, situándose 17 años después y en donde manejamos a **Heather**, que tras tener una pesadilla en lo que parece un terrorífico parque de atracciones, se despierta en un restaurante de un centro comercial donde había ido y se dispone a volver a casa con su padre cuando de repente el centro comercial cambia de dimensión rodeándose de terribles criaturas. En su huída por volver a su hogar se encuentra personajes como **Douglas Cartland**, un detective privado que dice tener información sobre su pasado o **Claudia Wolf**, una extraña mujer seguidora de una secta (el culto de los habitantes de **Silent Hill**) y que parece conocer a **Heather** (aunque ella no tenga ni idéa de quien es), entre otros personajes. **SH3** sorprendió por su excelente apartado gráfico (posiblemente el mejor de todos los **SH**, incluso hoy en día), por la vuelta del "mundo alternativo" tan carácteristica del 1º juego (el cual no existía propiamente dicho en **SH2**) y también por la capacidad de poder seleccionar el nivel de dificultad no sólo del juego, sino también de los puzzles. No llegaba al nivel de **SH2** pero si era un juego muy digno, y que cerraba de buena forma lo que podría considerarse como la trilogía de oro de esta saga.

De manera paralela a **SH3**, Team Silent empezó a desarrollar este juego para **PS2**, **PC** y **Xbox**. En un principio iba a llamarse **Room 302** con algunas reminiscencias de **Silent Hill**, aunque finalmente le cambiaron el nombre. Fue el último juego que desarrolló la compañía hasta que se disolvió en el 2007. únicamente **Akira Yamaoka**, el compositor de Team Silent y que puso la música a todos los **SH**, continuó con la saga hasta su salida de **Konami** en el **2009**. El juego es muy diferente en relación con los titulos anteriores, en donde nos metemos en la piel de **Henry Townshend**, el cual un día tras una horrible pesadilla se da cuenta que su apartamento está

completamente sellado. Su única ventana al mundo exterior es espiar a través de la mirilla de su puerta (completamente llena de cadenas y candados), hasta que de repente tras un fuerte estruendo descubre que "algo" ha realizado un agujero en su cuarto de baño. Dispuesto a liberarse de su cautiverio, intenta meterse por el agujero el cual funciona como una especie de portal espacio-temporal, donde podrá visitar ciertos lugares relacionados con **Silent Hill**, y se verá de lleno inmerso en la investigación de un asesino en serie, el cual se hace referencia en historias y leyendas del pueblo. La jugabilidad cambia muchísimo con respecto a los anteriores juegos: Tanto la linterna como la radio, tan característicos de la serie, desaparecen en esta entrega (aunque si que hay una pequeña radio en el apartamento que hace una función similar) y el sistema de armas es también muy diferente, en donde las armas blancas tienen durabilidad limitada y se van desgastando por el uso hasta romperse. Otra novedad bastante original es el apartamento de **Henry**, el cual tendremos siempre acceso a el al meternos por los varios agujeros que nos iremos encontrando en las diferentes zonas del juego.

Al principio nuestro apartamento será el único lugar donde realmente estaremos protegidos y seguros, y nos llenará siempre la vida cada vez que lo visitemos. Sin embargo, conforme el argumento avanza, la corrupción también acabará poseyendo nuestro hogar; dejará de sanarnos y empezará a poblarse de diversos espíritus malignos que nos harán saltar del asiento en más de una ocasión (de un juego que ya de por si no da mucho miedo, en comparación con los anteriores). Para poder enfrentarse a estos espíritus, tendremos que usar velas y medallones para protegernos de ellos o purificar el apartamento. Del como usemos estos objetos tanto en el piso como con algunos personajes obtendremos uno u otro final.

SH4 tuvo reacciones dispares entre los fans, debido a la inmensa cantidad de cambios. De todo los juegos de la saga, es posiblemente el que menos tiene que ver con ella (también en parte porque en un principio este juego no tenía que ver con **SH**), aunque alguno de los cambios, como la durabilidad de las armas, se usarían de nuevo en recientes entregas.

EL SALTO DE SILENT HILL A LAS PORTATILES: SILENT HILL ORIGINS Y SHATTERED MEMORIES

Tras la desaparición del grupo original, La franquicia empezó a ser desarrollada por otras compañías afines a **Konami**. **Climax Group** fue la encargada de desarrollar **SH:Origins**, para la **PSP** en el 2007, siendo el primer juego de la saga desarrollado específicamente para una consola portatil.

Este juego es en realidad una precuela de la saga, en donde aparecen personajes que todos conocimos en el **Silent Hill** original. Aquí manejamos a un camionero llamado **Travis Grady**, el cual tiene un oscuro pasado (¿algún prota de **SH** no lo tiene XD?) y mientras estaba de turno pasa por **Silent Hill** donde ve una casa en llamas y una niña atrapada en ella, la cual se dispone a ayudarla jugándose la vida. Consigue sacarla, pero se desmaya en el proceso, y cuando despierta se encuentra de lleno en el universo pararelo de **Silent Hill**. Un juego interesante y bastante decente, aunque tristemente muy corto (también en parte por ser de **PSP**).

Más tarde, en el **2010**, salió también para **PSP Shattered memories** (Había salido 2 años antes para **Wii**), el cual es un reboot del primer juego, donde volveremos a tener a **Harry Mason** y **Cheryl** como protagonistas, pero la historia es muy diferente. En este juego también se meten cosillas bastantes originales, como una especie de sesiones con un psiquiatra, que nos irá haciendo preguntas personales y nos hará jugar a ciertos minijuegos. Lo que contestemos en estas sesiones de terapia junto a ciertas cosas del juego cambiaran nuestro final, así como el caracter de Harry e incluso el diseño de las criaturas (sólo hay una criatura estandar en este juego, en un principio de un aspecto humanoide despellejado, la cual irá cambiando según nuestra personalidad). El "mundo alternativo" tan característico de **SH** (óxido, rejas y sangre) desaparece en esta entrega, siendo completamente helado (En **SH2** el mundo alternativo era diferente también, siendo los lugares corroidos, húmedos y sucios) y las armas desaparecen, por lo que la única forma de librarse de las hordas de enemigos que te puedan seguir es una: Correr. Este juego tiene tanto adoradores como detractores del mismo. A mi personalmente ciertos cambios no me gustaron y se me hizo un tanto aburrido, pero es una simple opinión personal.

Silent Hill Homecoming el "quinto" juego de la serie fue desarrollado por **Double Helix Games** y salió a la venta para **PS3**, **360** y **PC** a finales del 2008. La ambientación del juego toma muchas referencias de la película de Gans del 2006, sobre todo en la transición del mundo real al mundo alternativo o en el diseño de algunas criaturas (En este juego vuelve a tener protagonismo **Pyramid head**, el cual no hacía acto de presencia en los videojuegos desde **SH2**). En este juego

manejamos a un exmilitar llamado **Alex Shepherd**, que tras estar hospitalizado por un tiempo, vuelve de nuevo a su hogar y se da cuenta que su hermano menor, **Joshua**, ha desaparecido misteriosamente. El juego en sí trata sobre **Alex** intentando buscar desesperadamente el paradero de su hermano, enterándose en el proceso de cosas secretas y aterradoras sobre su familia, su ciudad (**Shepherd's Glen**) y el que debía haber sido su destino, que lo llevarán finalmente a **Silent Hill** en busca de respuestas. La jugabilidad es más o menos igual salvo quizá el modo de combate, el cual disponemos de varias armas de fuego que podemos ir mejorando, y también tenemos la posibilidad de parar y esquivar los ataques de los enemigos. **SH:Homecoming** tuvo algunos problemas en cuanto a bugs, algunos lo suficientemente graves como para si en un casual te salieran, podrías incluso no poder continuar con la partida y tenías que comenzar el juego de nuevo (yo, al menos, no tuve ese problema, pero si conozco de gente que le pasó). Dicta mucho de ser uno de los mejores juegos que se han hecho sobre esta saga, pero no está del todo mal. Cabe destacar que este fue el último juego en donde **Yamaoka** participó. A partir de ahora de la banda sonora se harían cargo otras personas.



Y finalmente... **Silent Hill: Dilent Hill Downpour**
A principio de este año, de la mano de **Vatra games**, una compañía europea bastante nueva, salió a la venta el último videojuego basado en la franquicia de **Silent Hill**. Las opiniones son realmente muy dispares. Mientras que la crítica profesional le dieron notas bastante bajas, los fans mayoritariamente lo alabaron como uno de los mejores juegos que se habían hecho de **SH** a lo largo de estos años (recuerda vagamente a **SH2** en algunos aspectos), y realmente en mi opinión tienen razón. Pese a sus fallos, como unos gráficos un tanto pobres para una **PS3** o **360**, o problemas a la hora de cargar el mapeado (con parones de varios segundos, lo cual es molesto), su historia realmente te atrapa. Aquí nos ponemos en la piel de un presidiario llamado **Murphy Pendleton**, el cual está cumpliendo condena en la prisión de **Ryall State** por el robo de un coche. El motivo por el cual comete este robo era para que lo metieran en la cárcel y así poder tomar venganza de un recluso que lleva ingresado en esa prisión durante años (el por qué no se te especifica al principio). Tras llegar a un acuerdo con un guardia de seguridad que controla el ala de la prisión de los reclusos más peligrosos, **Murphy** consigue encontrarse a solas con ese preso en las duchas, y tras recordarle quien es, comienza a darle una paliza y justo cuando va a terminar con su vida la escena se corta y nos situamos tiempo después, en donde van a traspasar a **Murphy** a otra prisión de máxima seguridad. Al pasar cerca de **Silent Hill**, el autobús que llevaba a él y otros presos tiene un accidente y cae por un barranco, y al despertarse se da cuenta que está completamente solo. En un intento de escapar y encontrar una salida, acabará dentro de **Silent Hill** que le juzgará por los pecados que cometió, y poco a poco nos iremos enterando que fue lo que ocurrió en realidad y el porqué es merecedor de tal castigo.

En este juego se introducen nuevos cambios y otros ya usados anteriormente, como el inventario de armas, que sólo podremos cargar con un arma de fuego y un arma blanca, la cual además su durabilidad es limitada y acabará rompiendose con el uso (aunque al menos hay gran cantidad de objetos que pueden ser usados como armas tiradas por el lugar). También vuelve la capacidad de poder seleccionar la dificultad de los puzzles como ocurría en **SH3**. Quizás lo más original de este juego, es que por primera vez en la saga se meten las misiones secundarias, las cuales podemos hacer (la mayoría de ellas) antes de continuar con la historia principal. Son unas 13 misiones (1 de ellas desbloqueada hasta haberte pasado el juego una vez), las cuales recomiendo que las hagais todas, ya no solo porque nos enteraremos de cosas tanto de la historia de **Murphy** como de los habitantes de **Silent Hill**, sino también porque están llenas de guiños de todos los juegos de la serie. Es increíbe la gran cantidad de detalles que hay a lo largo del juego, en especial me impresionó el diseño de cierto apartamento que te encuentras en una de las calles principales...XDD.

En resumen, darle una oportunidad, no os tomeis en serio las críticas y jugarlo vosotros mismos.

Pues aquí llega el final de este pequeño resumen sobre los principales juegos que han salido sobre Silent Hill, intentando decir lo mejor de ellos sin llegar a soltar demasiados spoilers, para los que no hayan jugado y se sientan interesados al leer esto.

¡Nos vemos el próximo mes!

Lucrecia Souviron Priego

CENTRALIA

El verdadero Silent Hill

El mundo de los videojuegos suele tirar de inspiración e imaginación para sus argumentos, pero no siempre es la tónica. Incluso algunos de los videojuegos en los que su trama es de lo más extraña pueden contener algo de realidad. Es el caso de Silent Hill donde el pueblo en sí está tomado de **Centralia**, un pueblo real de **Estados Unidos** cuya historia es bastante similar a la del juego.
Muchas de las ubicaciones de **Centralia** recuerdan en parte a los lugares que debemos visitar en el juego a lo largo de sus distintas iteraciones y más aún en la película de 2006 dirigida por **Christophe Gans** y protagonizada por **Sean Bean** y **Radha Mitchell**. La iglesia, las carreteras destruidas por el incendio, hasta algún comercio nos recuerdan los terroríficos momentos por los que el juego de **Konami** nos hacía pasar.

Historia de Centralia

Centralia fue registrada en **1866**, pero su existencia data desde que en **1841** la taberna "**Bull's Head**" fue abierta por **Johnathan Faust**. En **1854**, **Alexander W. Rea**, un ingeniero minero civil de la compañía "**Locust Mountain Coal and Iron**", se trasladó a la pequeña villa y comenzó a construir calles y parcelas. En ese momento pasó a llamarse **Centreville** hasta que en **1865** se le cambió el nombre por **Centralia**, gracias al establecimiento de la oficina de correos.
El principal recurso de la población era el carbón, y desde su fundación hasta **1960** los habitantes basaron su economía en la extracción del mineral. A pesar del abandono por parte de las compañías de las minas, el contrabando de carbón perduró en Centralia hasta **1982**.





El poblado fue cuna de activistas de la organización secreta de mineros denominada **Molly Maguires**, durante el período que va desde 1860 hasta **1870**. El fundador de la ciudad, **Alexander Rea**, fue una de las víctimas de esta orden clandestina, cuando fue asesinado en las afueras del municipio el **17** de **octubre** de **1868**. Tres individuos fueron condenados por el crimen y colgados en la capital del condado de **Bloomsburg**, **Pennsylvania** el **25** de **marzo** de **1878**. Varios asesinatos e incendios ocurrieron durante este tiempo.

El municipio estuvo comunicado por dos vías férreas, la **Philadelphia and Reading y la Lehigh Valley**, con la que apareció el principal medio de transporte. El servicio de tren desapareció en **1966**. La ciudad tuvo su propia escuela con educación primaria y secundaria. También hubo dos escuelas católicas en el pueblo. En una época, el municipio tuvo siete iglesias, cinco hoteles, veintisiete salones, dos teatros, un banco, su oficina postal, y catorce almacenes y negocios.

La mina en llamas

En 1962 la desgracia asoló **Centralia**, pero el suceso no tuvo repercusión hasta años más tarde. Un fuego fue encendido en el basurero de la ciudad dentro de una fosa de una mina abandonada, en la parte sudeste de **Centralia**. El fuego encendió en llamas una vena expuesta de carbón, y se esparció por todas las minas situadas debajo del pueblo. Varias veces se intentó aplacar el fuego sin resultado alguno. Siguió quemándose entre los años **1960** y **1970**. Durante este tiempo, varias personas se vieron afectadas en su salud a causa del monóxido de carbono producido por el siniestro.

En **1979** la gente se dio cuenta de la magnitud del problema por casualidad, cuando el propietario de una gasolinera insertó una vara dentro de uno de los tanques subterráneos para verificar el nivel de combustible. Cuando la retiró estaba caliente, entonces bajó un termómetro amarrado a una cuerda y se sorprendió al descubrir que la temperatura de la gasolina en el tanque era de 78°C. Poco tiempo después de este incidente la atención hacia el fuego incrementó.

En **1981**, **Todd Domboski** de 12 años, cayó dentro de un pozo que de pronto se abrió bajo sus pies. Fue rescatado tiempo después, se estimó que el pozo tenía decenas de metros de profundidad. El suceso atrajo la atención de todo el país hacia **Centralia**, y en **1984** el Congreso de los **Estados Unidos** asignó más de **40 millones de dólares** para la reubicación de personas. La mayoría de los residentes aceptaron la

indemnización y se mudaron a los pueblos vecinos de **Mount Carmel** y **Ashland**.
Unas cuantas familias optaron por quedarse, a pesar de las advertencias de los oficiales del estado. En **1992** el estado de **Pennsylvania** expropió todos los inmuebles del municipio. Una subsecuente batalla legal en contra del gobierno fue iniciada por los residentes, sin éxito. En el **2002** el servicio postal estadounidense revocó el código de área del pueblo.

Centralia en la actualidad

Sólo un puñado de casas quedaron de pie en **Centralia**. La mayoría de los edificios han sido arrasados y hoy el área parece ser una campiña con varias calles pavimentadas y algunas partes se han llenado de árboles nuevos. La mayoría de calles y aceras están llenas de arbustos. La única iglesia que quedó en el pueblo mantiene servicios semanalmente los sábados en la noche, y los cuatro cementerios están en buen estado. Irónicamente, los cementerios tienen más población en ellos, que el mismo pueblo.
Los únicos indicios de fuego, que se encuentra a **1600** metros bajo la superficie, son algunas chimeneas subterráneas que expelen humo en el sur del municipio. Otras fuentes de humo y vapor vienen de una porción abandonada de la carretera estatal número 61, la cual fue cerrada por los años de **1990** después de que aparecieron varias grietas en la superficie, así como también desde los alrededores del cementerio y de varias otras grietas situadas en el área. Sin embargo, el fuego subterráneo todavía arde y seguirá así por un tiempo indeterminado. No existe ningún plan de momento para extinguir el incendio, el cual consume una veta de unos **13 kilómetros** de extensión que contiene suficiente carbón para arder durante **250 años** más.
El estado de Pennsylvania no renovó el contrato de reubicación al finalizar el **2005**, y el destino de los residentes que aún habitan allí, es incierto.

Salvador Vargas





En 1996 Capcom lanzó Resident Evil para la primera PlayStation, y el título fue inmediatamente aclamado por la crítica, recibiendo una calurosa acogida tanto por la prensa especializada como por la comunidad de jugadores de todo el mundo, marcando el comienzo de una de las franquicias de más éxitos en la historia de los videojuegos.

Resident Evil logró que muchos jugadores experimentaran por primera vez en un videojuego lo que era sentir miedo de verdad. Creado por Shinji Mikami, el juego estableció la pauta para futuras aventuras de acción y, su éxito fue tal que dio vida a un nuevo género, los Survival Horror o Aventuras de Terror. Ningún otro título anterior a Resident Evil había conseguido combinar con tanta maestría una ambientación terriblemente sobrecogedora, un guión más propio de una película de Hollywood que de un videojuego y una calidad gráfica y sonora de semejante envergadura.

Hasta la fecha la franquicia consta de una larga serie de títulos y ha aparecido en más de quince plataformas diferentes, vendiendo más de 50 millones de copias en todo el mundo, para convertirse en la saga de mayor éxito de Capcom y una de las más reconocidas en el sector. Su influencia se ha expandido hacia otras muchas áreas, tales como series de comics, figuras y muñecos de merchandising, una atracción denominada Mansión de Resident Evil, hasta la reciente creación del café restaurante "Biohazard Café & Grill S.T.A.R.S.", en el barrio de Shibuya de Tokio.

Asimismo, ha dado lugar a la franquicia cinematográfica de mayor éxito realizada sobre un videojuego. La multimillonaria saga de películas producidas por Sony Pictures, estrenó el 5 de octubre Resident Evil: Venganza, quinta entrega de la serie que en los últimos diez años ha recaudado más de 657 millones de dólares en las taquillas de todo el mundo.

Ahora con el lanzamiento de Resident Evil 6, desde NosoloGamer queremos rendir tributo a una de las mejores sagas de terror del mundo de los videojuegos. ¿Nos acompañas?

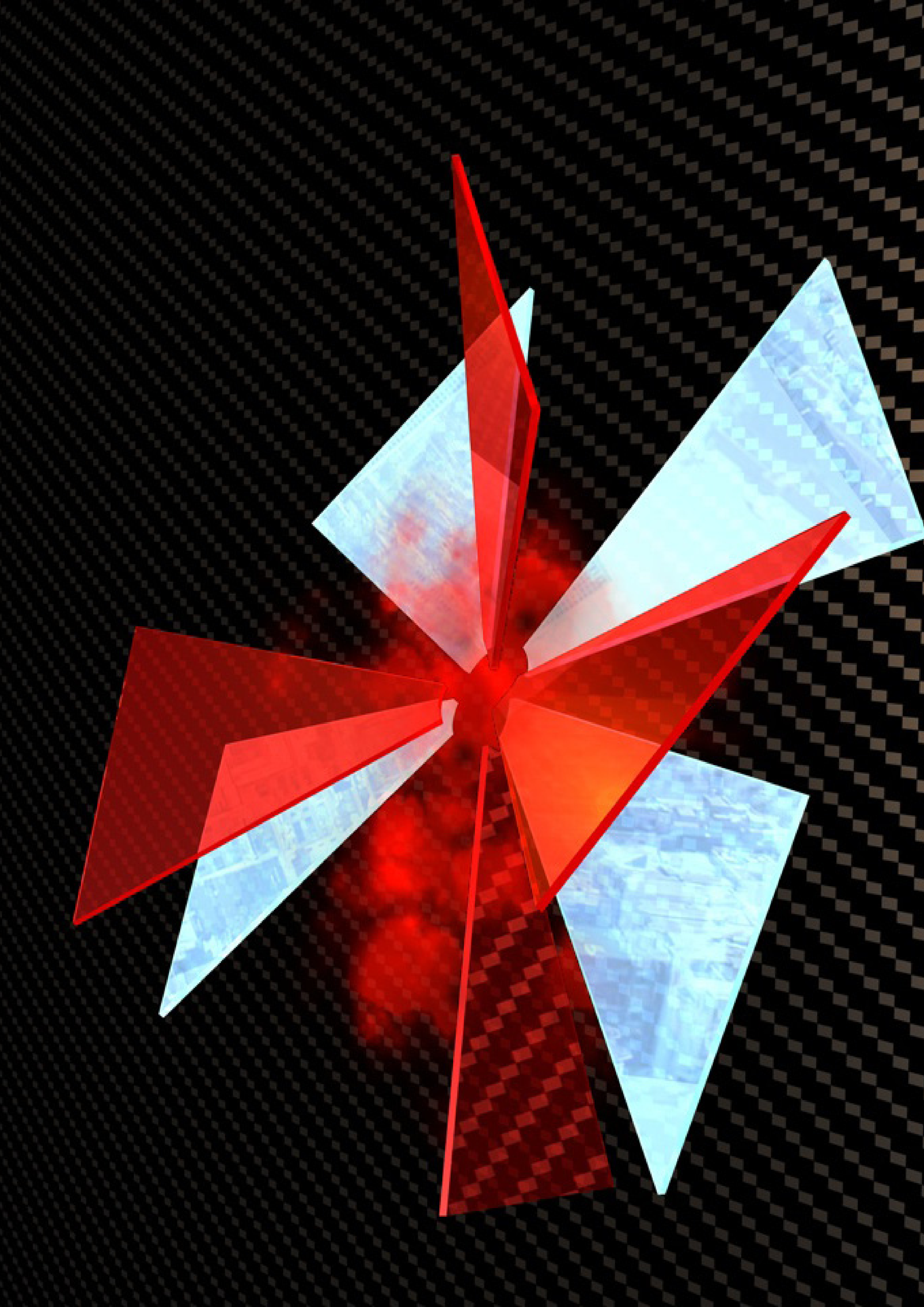
CRONOLOGÍA

RESIDENT EVIL

Lanzamiento: 1996
Plataforma: PSone, Ps3, DS, Wii, PC, PSP, Saturn y Móvil
Personajes Principales: Chris Redfield, Jill Valentine, Albert Wesker, Barry Burton, Rebecca Chambers

Antecedentes
Todo comenzó en 1996 cuando Resident Evil se estrenó en la consola PlayStation de Sony. En cuanto salió al mercado fue considerada como la mejor aventura 3D jamás realizada. Y lo fue por varios motivos, como presentar unos impresionantes escenarios renderizados, gráficos y banda sonora de calidad cinemática y una capacidad única para transmitir miedo. El título adoptó elementos propios de las películas de terror como zombis sedientos de sangre o mutantes y, además, contó con una trama argumental que variaba en función de las decisiones que tomaba el jugador. Gracias a esto Resident Evil se convirtió rápidamente en uno de los títulos predilectos por los jugadores y dio lugar a un nuevo género: los Survival Horror. Resident Evil se convirtió en un best seller y más tarde formó parte de la serie Platinum de PlayStation. En la actualidad, cada nueva entrega de la serie es esperada con impaciencia por sus seguidores, sus ventas son altísimas y recibe multitud de elogios.

Argumento
Extraños informes proceden de un pueblo americano llamado Raccoon City: sus habitantes aseguran que algunos de sus conciudadanos están desapareciendo sin dejar rastro e incluso han podido divisar a ciertas criaturas monstruosas. Tras recoger los restos de una mujer destrozada a causa de heridas que parecen haber sido infligidas por un lobo o un oso grizzly, la policía local bloquea la entrada a la carretera de la montaña que comunica con el pueblo.



El equipo Bravo de S.T.A.R.S. es enviado al lugar para investigar los hechos, pero un fallo en el helicóptero donde viajaba el grupo hace perder toda comunicación con los miembros de Bravo. Como consecuencia la unidad Alpha es la elegida para controlar la situación, localizar al equipo Bravo y traer a sus miembros de vuelta. Por desgracia, nada más aterrizar en la zona de conflicto, el equipo Alpha es atacado por un grupo de feroces perros. Fruto de este ataque el piloto del helicóptero huye despavorido, por lo que los miembros del equipo corren hasta refugiarse en una mansión cercana. Pronto descubrirán que en ella se han llevado a cabo oscuros experimentos y que un virus letal que convierte a las personas en muertos vivientes ha sido liberado...

RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT

Lanzamiento: 1997
Plataforma: PSone

Antecedentes
Un año después aproximadamente del lanzamiento del primer juego, Capcom editó la versión Director´s Cut del Resident Evil original. Capcom incorporó varias novedades en esta edición, como la secuencia de introducción íntegra de la versión japonesa del juego (que fue censurada en la versión americana original) y nuevas escenas de vídeo. Además Resident Evil Director's Cut incluyó dos nuevos modos de juego, Arrange y Beginner. El primero presentaba una dificultad más alta con enemigos más duros, cambios en el emplazamiento de objetos y adversarios, ángulos de cámara inéditos y nuevos trajes para los personajes, mientras que el modo Beginner contaba con un nivel de dificultad más suavizado.

RESIDENT EVIL 2

Lanzamiento: 1998
Plataforma: PSone, Ps3, GameCube, PSP, Nintendo 64, DreamCast
Personajes Principales: Leon S. Kennedy, Claire Redfield, Ada Wong, Sherry Birkin

Antecedentes
Resident Evil 2 está considerado por muchos jugadores como la mejor entrega de la serie. Esta secuela trajo consigo importantes mejoras gráficas con respecto al original, como un modelado más detallado de los personajes y animaciones más suaves. De nuevo los jugadores podían escoger entre dos personajes para vivir dos historias paralelas y, en función del orden escogido, las armas y objetos repartidos por los decorados así como los acontecimientos variaban enormemente: las acciones realizadas en la primera partida tenían un efecto (aunque no muy significativo) en la siguiente. Además se incluyeron dos modalidades extra-difíciles y otros secretos ocultos más.

Y para hacer la trama aún más interesante, a lo largo de la aventura los jugadores podían ir recogiendo múltiples fotos y demás documentos que detallaban más profundamente el argumento. Para muchos Resident Evil 2 es todavía el mejor Survival Horror de todos los tiempos.

Argumento
La trama nos situaba justo después de los hechos acontecidos en el primer Resident Evil, por lo que en Resident Evil 2 el virus se había extendido por todo Raccoon City. Criaturas inidentificables campaban a sus anchas y el número de muertes sin causa justificada empezaba a crecer alarmantemente. Todo apuntaba a que la tragedia se inició en un laboratorio situado en la montaña, en el que se produjo un accidente. Nadie sabía lo que estaba pasando en este pintoresco pueblo…

El Departamento de Policía, en un intento por aplacar la situación y calmar a los desesperados habitantes del pueblo, reclutó a nuevos miembros como Leon S. Kennedy. Como nuevo integrante del equipo Leon intentó, sin suerte, contactar con el capitán que le contrató. Aún así, permaneció en Raccoon City para desempeñar su nuevo trabajo.

Mientras tanto y en la otra parte del pueblo, una intranquila Claire Redfield busca a su hermano desaparecido, Chris. Su búsqueda la trae a Raccoon City por ser este el último lugar en el que se le vio con vida. Pero eso sucedió hace dos meses, ¿continuará Chris en el pueblo?

Ni Leon ni Claire eran conscientes de la pesadilla y el terror que estaban a punto de vivir...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Lanzamiento: 1999
Plataforma: PSone, Ps3, GameCube, PC, PSP, DreamCast
Personajes Principales: Jill Valentine, Carlos Oliveira, Mikhail Victor, Nikolai Ginovaef

WELCOME TO
RACCOON CITY
HOME OF
UMBRELLA





Antecedentes
La primera mitad de Resident Evil 3: Nemesis tiene lugar solo horas antes de lo ocurrido en Resident Evil 2, mientras que la segunda parte se desarrolla justo instantes después del final del mismo título.

Resident Evil 3: Nemesis incorporó mejoras técnicas y numerosos cambios en el sistema de control, como el giro rápido de 180 grados y la sensible mejora del sistema de autoapuntado, si bien no todos ellos fueron más tarde integrados en Resident Evil: Code Veronica.

Argumento
La historia se desarrolla paralelamente a los hechos sucedidos en Resident Evil 2 y nos sumerge directamente en el meollo de la acción de Raccoon City. Mientras el letal T-Virus siembra el caos por toda la ciudad tomamos el control de Hill Valentine, un miembro del equipo S.T.A.R.S. que sobrevivió al primer incidente ocurrido en la mansión. Junto a ella investigamos las calles de la devastada ciudad para recabar información acerca de lo sucedido, teniendo que luchar durante toda la aventura contra Nemesis, la razón de ser de las investigaciones de la corporación Umbrella.

Nemesis es un arma biológica, programada en este caso para acabar con todos los miembros del grupo S.T.A.R.S. Pero como giro inesperado, Jill es ayudada a lo largo de su aventura por otros oscuros miembros de Umbrella que tenían como misión liquidar a los integrantes de S.T.A.R.S.

Y como os contábamos antes, la primera parte del juego tiene lugar antes de lo ocurrido en Resident Evil 2 mientras que la segunda transcurre justo después. O sea, que mientras Jill lucha desesperadamente por salir con vida, Leon y Claire hacen lo propio...

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Lanzamiento:	2000
Plataforma:	Dreamcast
Personajes	Claire Redfield
Principales:	Chris Redfield, Steve Burnside

Antecedentes
Lejos de tratarse simplemente de un nuevo Resident Evil desarrollado para una nueva plataforma, Resident Evil: Code Veronica ha sido calificado como el mejor Resident Evil hasta la fecha. El juego utilizó todo el potencial de Dreamcast para mostrar los gráficos más realistas y detallados vistos hasta ese momento. Atrás quedaron los escenarios prerrenderizados para dar lugar a decorados 3D de una calidad increíble que podían ser seguidos mediante un juego de cámaras muy dinámico, similar al utilizado en Dino Crisis.Y por si fuera poco el título incorporó secuencias de vídeo realmente espectaculares que se integraban de manera impecable con la acción.

La trama y la jugabilidad experimentaron también una sensible mejora con respecto a entregas pasadas de la serie, mientras que el sistema de control se mantuvo fiel al incorporado en Resident Evil 2 salvo por un detalle: la incorporación del giro rápido de 180 grados. De nuevo la aventura estaba protagonizada por dos personajes que recorrían dos rutas que presentaban ciertas diferencias y, como pequeño detalle, el título hacía uso de la tarjeta de memoria de Dreamcast (la VMU) para mostrar el estado de salud de los protagonistas.

Tras acabar la aventura los jugadores eran recompensados con el modo Battle, en el que había que completar una misión dentro de un límite de tiempo determinado controlando a varios personajes, incluyendo un alter-ego de Chris Redfield y un viejo conocido del primer Resident Evil. Y si durante la aventura el jugador era capaz de encontrar el rifle de francotirador, se desbloqueaba un modo de juego en primera persona.

Argumento
Tres meses después de lo sucedido en Resident Evil 2, y tras sobrevivir a la pesadilla de Raccoon City, Claire continúa buscando a su hermano Chris. Nuevas pistas relacionadas con su hermano y con la siniestra corporación Umbrella llevan a Claire hasta Europa, donde descubre que su viaje no ha hecho más que comenzar…

Durante su búsqueda es capturada por entrar en las oficinas de Umbrella en París, siendo enviada a una prisión situada en algún lugar de una isla medio abandonada del Atlántico. Y aunque al principio de la aventura es un verdadero misterio la forma en la que Chris se ve involucrado en la historia, este miembro del equipo S.T.A.R.S. termina siendo un personaje controlable y presenta una serie de cualidades notables que le ayudan a descubrir la verdad detrás de

Umbrella y de sus experimentos con biotoxinas.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Lanzamiento: 2000
Plataforma: PSone, PC
Personajes Ark
Principales: Lot, Lilly

Antecedentes
Por primera vez en la historia de la saga, Resident Evil abandona la perspectiva en tercera persona para adoptar el formato de shoot´em up subjetivo compatible con la pistola óptica G-Con.

Argumento
Comenzó en Raccoon City, pero otro pueblo desconocido para el resto del mundo también fue envuelto en una pesadilla por culpa del T-Virus. Y en medio de este caos, un helicóptero sufre un accidente y se estrella en este lugar. El único superviviente se ve rápidamente rodeado de monstruos y muertos vivientes, embarcándose en una turbulenta aventura en la que los reflejos y la puntería son las claves para salir con vida.

RESIDENT EVIL GAIDEN

Lanzamiento: 2000
Plataforma: Gameboy Color
Personajes: Leon S. Kennedy, Barry Burton

Argumento
En un esfuerzo por detener las operaciones globales de la mezquina empresa farmacéutica Umbrella Inc. (la culpable de los hechos en Raccoon City), se ha creado una organización clandestina formada por los antiguos miembros de STARS y empleados de Umbrella...

Barry Burton en compañía de Leon S. Kennedy han dedicado su tiempo en la organización para detener los planes de Umbrella.

En una misión a un transatlántico llamado STARLIGHT, Leon iba en busca de un arma bio-orgánica desarrollada por los laboratorios de Umbrella pero se ha perdido comunicación hace 24 horas.

Barry tiene que ir en su rescate al STARLIGHT y de paso acabar con el arma bio-orgánica.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Lanzamiento: 2001
Plataforma: PlayStation 2, GameCube
Personajes Claire Redfield
Principales: Chris Redfield, Steve Burnside

Antecedentes
Básicamente, este "remake" del original de Dreamcast para PlayStation 2 y GameCube presenta mejoras en el apartado gráfico y nuevas escenas de vídeo.

RESIDENT EVIL SURVIVOR: CODE VERONICA

Lanzamiento: 2001
Plataforma: PlayStation 2
Personajes Claire Redfield
Principales: Steve Burnside, Chris Redfield, Rodrigo Juan Raval

Argumento
De nuevo la franquicia se transforma en un shooter subjetivo, esta vez ambientado en el universo de Code Veronica. Nemesis, uno de los enemigos más famosos de la saga, regresa para aterrorizar a los jugadores.

RESIDENT EVIL

Lanzamiento: Septiembre 2002
Plataforma: GameCube
Personajes Chris Redfield
Principales: Jill Valentine, Albert Wesker, Barry Burton, Rebecca Chambers

Antecedentes
Shinji Mikami, el creador de la saga Resident Evil, anunció que la serie iba a ser traslada a la nueva consola de Nintendo: GameCube y que el primer título que vería la luz sería un "remake" del primer Resident Evil de PlayStation, lanzado en el año 1996.

Aparte de retener todas las virtudes que encumbraron al original, la potencia de GameCube permitió a Mikami y su equipo incorporar uno de los apartados gráficos más impactantes jamás vistos en un juego. Y además también pudieron incluir nuevas zonas para explorar, puzzles inéditos y enemigos nunca vistos. Más que un simple "remake", este nuevo Resident Evil de GameCube fue un "renacimiento".

Argumento
La historia permaneció fiel a la vivida en el original, pero se añadieron pequeños giros argumentales.



RESIDENT EVIL ZERO

Lanzamiento: Primavera 2003
Plataforma: GameCube
Personajes Principales: Rebecca Chambers, Billy Coen

Antecedentes
La acción transcurre antes de lo sucedido en Resident Evil y el título presenta una novedad importante: el "partner zapping". Esta característica permite al jugador cambiar el control del personaje principal, Billy y Rebecca, en cualquier momento con tan solo pulsar un botón. Gracias a esta innovación ambos podían actuar por su cuenta o cooperar de diversas formas.

Argumento
La trama de Resident Evil Zero arranca en Julio de 1998 en los suburbios de Raccoon City, un pequeño pueblo norteamericano. Algunos informes indican que en ese lugar varias personas han sido devoradas por una misteriosa criatura. Para aclarar los incidentes se envía a un equipo especial, denominado S.T.A.R.S. Bravo. Dicho equipo se desplaza en helicóptero que se estrella en el bosque que rodea Raccoon City. Los miembros del grupo sobreviven al accidente, y comienza su aventura… sin saber que están a punto de vivir una auténtica pesadilla.

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Lanzamiento: 2003
Plataforma: PS2
Personajes: Bruce McGivern
Principales: Fongling, Morpheus D. Duvall

Argumento
Una ciudad en los Estados Unidos, conocida como Raccoon City, fue destruida cuando una sustancia biológica conocida como el T-virus arraso con esta. Umbrella Corporation rechazó abortar los experimentos. Hace 24 horas una cantidad grande del virus fue robada en un crucero de la sede de Umbrella en París, el gobierno de los Estados Unidos envía a un agente especial para que investigue y mantenga al tanto de cualquier incidencia. Morpheus D. Duvall, un empleado desertor de Umbrella, robó una muestra del virus y lo esparció por un crucero lleno de empleados de la corporación. Bruce sortea varios obstáculos y logra destruir el crucero, sin embargo Morpheus tiene instalaciones en una isla cercana, allí dentro posee misiles cargados con virus T que planea lanzar contra los países que no cumplan sus demandas. Para detener a Morpheus (que al final termina mutando en un Tyrant más ágil, rápido y mortal, sin olvidar que esta vez tiene una forma femenina) Bruce se equipa con una nueva arma: un cañón de partículas, con el cual, y gracias a la ayuda de Fong ling, logra poner fin a los planes de Morpheus e impidieron que destruya ambos países.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Lanzamiento: 2003
Plataformas: PS2
Personajes: Alyssa Ashcroft, Cindy Lennox, David King, George Hamilton, Jim Chapman, Kevin Ryman, Mark Wilkins, Yoko Suzuki



Argumento
La historia comienza un par de días después del brote del virus T en Raccoon City, momentos antes de que todo se convirtiera en un caos. Los personajes inician en un bar, ellos no tienen idea de lo que está pasando en la ciudad hasta que un zombi se adentre al lugar y camine hacia la barra de la taberna atacando a uno de los empleados. Los protagonistas deben escapar de la localidad antes de que el gobierno de los Estados Unidos lance un misil nuclear para eliminar todo rastro del virus. El jugador controla a uno de los ocho personajes disponibles y debe elegir tres compañeros

que lo ayudan en el transcurso del juego. Los eventos de Outbreak ocurren dentro de varias zonas de Raccoon City.

Hay cinco escenarios distintos y no están establecidos en un orden cronológico, cada uno de ellos relata de una perspectiva diferente el escape de cada personaje. El primero cuenta el inicio del brote en la ciudad y toma como protagonista a Cindy Lennox, quien era la camarera del bar donde ocurren los hechos. El segundo trata sobre los acontecimientos en el antiguo laboratorio subterráneo de Umbrella (antes de lo ocurrido en Resident Evil 2), donde un ladrón trata robar una muestra del virus; toma como personaje principal a Yoko Suzuki. El siguiente explica la supervivencia de los protagonistas en el hospital de la ciudad, el cual está infestado por una enorme cantidad de enemigos



(antes de lo ocurrido en Resident Evil 3: Nemesis). El cuarto detalla la aventura de los personajes en un hotel devastado en llamas, dicho escenario ocurre después de terminar el primero. El último, se basa en la búsqueda de un cura por parte de los sobrevivientes, los cuales son enviados a la universidad de la ciudad por un amigo de George Hamilton. Los ocho personajes deben elegir sabiamente una decisión con el fin de sobrevivir a los misterios del lugar; ellos están obligados a escapar de la ciudad antes de que sea destruida por un misil nuclear.

RESIDENT EVIL OUTBREAK #FILE 2

Lanzamiento: 2004
Plataforma: PS2
Personajes: Alyssa Ashcroft, Cindy Lennox, David King, George Hamilton, Jim Chapman, Kevin Ryman, Mark Wilkins, Yoko Suzuki

Argumento
Cuenta con las mismas características de su antecesor; los ocho personajes regresan a ésta entrega con sus habilidades propias. La historia se desenvuelve una vez más en Raccoon City, la cual sigue habitada por zombis y horribles criaturas. File #2 posee cinco nuevos escenarios, los primeros cuatro están disponibles desde el principio.

RESIDENT EVIL 4

Lanzamiento: Primavera 2005
Plataforma: GameCube, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PC y Móviles
Personajes Principales: Leon S. Kennedy, Ada Wong

Antecedentes
Han pasado seis años desde la catástrofe ocurrida en Resident Evil 2 y ahora Leon Kennedy trabaja para una agencia gubernamental encargada de proteger al presidente de los Estados Unidos y su familia. El rapto de Ashley, la hija del presidente, lleva a Leon a investigar un pequeño pueblo europeo cuyos habitantes le ofrecen una bienvenida que nunca olvidará.

Argumento
Resident Evil 4 sigue los pasos de Leon S. Kennedy, uno de los supervivientes del Incidente de Raccoon City, personaje que debe investigar el secuestro de Ashley Graham, la hija del presidente de los Estados Unidos. Sus pesquisas le llevan hasta una pequeña zona rural situada en España, lugar que oculta un misterio aún mayor que el propio secuenstro de Ashley: una peligrosa secta llamada Los Iluminados.

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

Lanzamiento: 2006
Plataformas: Nintendo DS
Personajes: Chris Redfield
Principales: Jill Valentine, Albert Wesker, Barry Burton, Rebecca Chambers
Argumento
Se trata de un remake del primer Resident Evil para la

portátil de Nintendo. El juego incluye mejoras gráficas respecto del original y aprovecha las capacidades de la Nintendo DS tales como la pantalla táctil y el micrófono. El tener la pantalla táctil trae muchas novedades a la serie, como el poder manipular el cuchillo gracias al stylus, protegerse de las embestidas de los Cerberus o usar la pantalla táctil para quitarse a un zombi de encima. Otra novedad que incluye el juego es la existencia de una función que permite una recarga más rápida del arma equipada, así como la presencia permanente del cuchillo, para usarlo en cualquier momento. Finalmente, el micrófono de Nintendo DS puede ser usado para resolver ciertos acertijos, así como para sanar a nuestro personaje sólo con soplar en su dirección.

Otra novedad es el modo Renacimiento. Este modo aprovecha las ventajas de la Nintendo DS y hay finales alternativos en la trama de la historia. También se puede elegir el modo Clásico, que es básicamente el juego de PlayStation adaptado a la portátil de Nintendo.

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

Lanzamiento: 2007
Plataforma: Ps3, Wii
Personajes: Albert Wesker, Rebecca Chambers, Billy Coen, Richard Aiken, Chris Redfield, Jill Valentine, Carlos Oliveira, Hunk, Ada Wong

Argumento
Resident Evil: The Umbrella Chronicles es un juego de acción sobre raíles al estilo de otros juegos como Time Crisis, Virtua Cop o The House of the Dead III. Asimismo, el jugador puede disparar para abatir a los enemigos y para destruir puertas y otros objetos como cuadros, jarrones, etc., para conseguir nuevos archivos y objetos.

El juego cuenta con un modo principal que se puede jugar en cooperativo junto a un amigo usando el control Wiimote o el Nunchuk (o ambos). También se puede usar el Wii Zapper, un accesorio en el que se conectan el Wiimote y el Nunchuk con forma de Tommy Gun.

El juego también cuenta con un sistema de mejoras en las armas, donde mientras mejor rango se obtenga en una misión, más estrellas se obtendrán que serán usadas en la mejora de armas que obtengas en el progreso del juego. Además de esto, también se encuentran archivos con porciones de la historia e items con una descripción que dice para que sirven en el juego, así como los que se encontraban en juegos anteriores.

Al final de cada misión, esta es calificada según: tiempo, disparos críticos, archivos obtenidos, y objetos destruidos son los que cuentan para obtener calificación. Las calificaciones son, de mayor a menor: S, A, B y C.





El juego está basado en distintos eventos. Se encuentra algunos ya conocidos como Resident Evil 0, 1 y 3; y otros nuevos los cuales serán desbloqueables a medida que avancen el juego. Los eventos y los personajes con los que se recorren el juego son (ordenados cronológicamente).

RESIDENT EVIL 5

Lanzamiento:	13 de Marzo del 2009
Plataforma:	PS3/Xbox 360/PC
Personajes	Chris Redfield
Principales:	Sheva Alomar

Antecedentes
El título presenta un nuevo modo cooperativo que puede ser disfrutado tanto online como offline. Con Resident Evil 5, Capcom va a conseguir que los jugadores teman la luz tanto como han temido a la oscuridad en pasadas entregas.

Argumento
La amenaza biológica aún no ha terminado. Justo cuando parece que la pesadilla de Resident Evil se ha acabado, aparece un nuevo peligro. Chris Redfield, el protagonista del primer Resident Evil, se ha encargado de perseguir el mal por todo el mundo. Tras unirse a la organización BSSA, Chris se dirige hacia el continente africano. Allí se reúne con su nueva compañera, Sheva Alomar, una chica fuerte, inteligente y muy atractiva. Ambos deben cooperar a lo largo de la aventura si quieren sobrevivir y llegar al fondo de la misión.

RESIDENT EVIL: THE DARSIDE CHRONICLES
Lanzamiento: 2009
Plataformas: Ps3, Wii
Personajes: Leon S. Kennedy, Claire Redfield, Steve Burnside, Jack Krauser, Ada Wong, Sherry Birkin

Argumento
Se trata de una continuación de Resident Evil: The Umbrella Chronicles, con el mismo sistema de shooter on rails. Se centra mayormente en los sucesos ocurridos en Resident Evil 2,y Resident Evil Code: Veronica. Los protagonistas son: Leon S. Kennedy, Claire Redfield, Steve Burnside y Jack Krauser. A diferencia de los originales, este videojuego cuenta lo que no se reveló en el transcurso de Resident Evil 2 y Resident Evil Code: Veronica X. Los personajes Ada Wong y Sherry Birkin están junto con Leon y Claire, y todos cooperan para sobrevivir. También hay una historia nueva que se sitúa en Sudamérica, donde el jugador controla a Leon o el que fue su antiguo compañero: Jack Krauser.

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D
Lanzamiento: 2011
Plataforma: Nintendo 3DS, Móviles
Personajes: Albert Wesker, Barry Burton, Chris Redfield, Claire

Redfield, Hunk, Jack Krauser, Jill Valentine, Rebecca Chambers

Argumento
Se trata del primer juego de la saga desarrollado para 3DS, por tanto trata de aprovechar el uso de las 3D. Se enfoca completamente en el minijuego The Mercenaries de Resident Evil 4 y Resident Evil 5. Los jugadores deben derrotar a tantos enemigos como sea posible dentro de un límite de tiempo. El juego incluye conectividad Wi-Fi para el modo cooperativo, así los jugadores podrán jugar con otras personas a través de todo el mundo, con nuevos modos y personajes de toda la serie.

RESIDENT EVIL REVELATIONS
Lanzamiento: 27 de Enero de 2012
Plataforma: Nintendo 3DS
Personajes Jill Valentine
Principales: Parker Luciani

Antecedentes
Desarrollado bajo los parámetros de la plataforma 3DS de Nintendo, Resident Evil: Revelations en una aventura que vuelve a combinar sustos, exploración del escenario, puzles y acción.

Argumento
Jill Valentine y su compañero Parker Luciani llegan a un buque abandonado en mitad del Mediterráneo llamado Queen Zenobia, donde transcurrirá la historia, ambientada entre Resident Evil 4 y 5. Al parecer, hacía 94 minutos, Chris Redfield y su compañera Jessica Sherawat desaparecían en su interior. Pronto se dan cuenta de que no están solos en su interior cuando son atacados por un extraño B.O.W.

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
Lanzamiento: 18 de Mayo de 2012
Plataforma: PS3/Xbox 360/PC
Personajes Lupo, Bertha
Principales: Vector, Beltway, Spectre, Four Eyes

Antecedentes
El juego ofrece una experiencia real de acción y disparos por equipos en tercera persona, ambientada en el oscuro y siniestro universo Resident Evil , en una reinterpretación de los sucesos descritos en Resident Evil 2 y Resident Evil 3. El universo Resident Evil como marco de juego es un rico telón de fondo a la acción, presentando una exclusiva y fascinante lucha contra la triple amenaza. Los jugadores compiten contra escuadrones enemigos, impredecibles Zombis y temibles armas biológicas (B.O.W.), lo que crea un nuevo estilo de juego que solo puede ofrecer el universo Resident Evil, rompiendo las normas establecidas en los tradicionales shooters en tercera persona.

Argumento
Es el mes de septiembre de 1998 y la acción se centra, una vez más, en la funesta Raccoon City y las terribles consecuencias de la propagación del mortal T-virus originado en las instalaciones de la corporación Umbrella. Bajo una tapadera, Umbrella ordena que un equipo de élite se dirija a Raccoon City para destruir todas las pruebas del estallido y eliminar a cualquier superviviente. Mientras tanto, el Gobierno norteamericano ha puesto en cuarentena la ciudad y enviado a sus propias fuerzas especiales para determinar el origen de la misteriosa epidemia. Envueltos en la acción están el inexperto oficial de policía Leon S. Kennedy y Claire Redfield.

PERSONAJES DE LA SAGA

Barry Burton
Resident Evil & Resident Evil 3: Nemesis
Antiguo miembro del equipo SWAT con más de 16 años de experiencia, Barry es uno de los integrantes de S.T.A.R.S. más expertos. Barry posee un amplio conocimiento en armas de fuego y abastece de ellas a todo el equipo. Además de esto, Barry es amigo y antiguo compañero de Chris Redfield.

Joseph Frost
Resident Evil
Destinado en Raccoon City, Joseph Frost es un antiguo miembro de la unidad Bravo de S.T.A.R.S. promocionado como especialista en vehículos del equipo Alpha.

Chris Redfield
Resident Evil, RE: Code Veronica, Resident Evil 5 y Resident Evil 6
Chris es el hermano de Claire. Empezó su carrera en la Air Force pero más tarde fue despedido. Tras conocer a Barry Burton, fue reclutado como integrante de la unidad S.T.A.R.S. y tiempo después fue a parar al cuartel general situado en Raccoon City. En Resident Evil 5, Chris ya no forma parte de S.T.AR.S. sino que trabaja para la organización BSSA.

Jill Valentine
Resident Evil & Resident Evil 3: Nemesis
Jill es una dura e inteligente soldado capaz de arreglárselas bien por su cuenta. Y al igual que Chris,

Jill también es trasladada al departamento de policía de Raccoon City. Es excelente en el manejo de aparatos altamente tecnológicos así como forzando cerraduras. No en vano Barry la puso el sobrenombre de “maestra abre-cerraduras”.

Brad Vickers
Resident Evil, Resident Evil 2 & Resident Evil 3: Nemesis
Brad es el experto en informática del equipo Alpha y suele ser el centro de los chistes de sus compañeros. Su falta de entusiasmo y el hecho de asustarse con facilidad le han llevado a ganarse el mote de “gallina”. En momentos de mucho stress, Brad piensa en su tranquila ciudad natal, Delucia.

Albert Wesker
Resident Evil, RE: Code Veronica, Resident Evil 0 & Resident Evil 5
Este personaje ha ido escalando posiciones dentro de la jerarquía de S.T.A.R.S. hasta alcanzar el liderazgo de la unidad Alpha. Gracias a su seria personalidad y recia indumentaria transmite una imagen de ser un tipo frío y calculador. Wesker fue además el hombre que abrió la sede de S.T.A.R.S. en Raccoon City.

Richard Aiken
Resident Evil & Resident Evil 0
Aunque técnicamente forma parte del equipo Bravo, Richard es el encargado de las comunicaciones de los grupos Alpha y Bravo. Su experiencia le hace vital para S.T.A.R.S, ya que se encarga de mantener en contacto a los soldados que se encuentran en el campo de batalla con sus respectivos cuarteles generales.

Rebecca Chambers
Resident Evil & Resident Evil 0
Rebecca fue reclutada, a pesar de su corta edad, por sus grandes habilidades en el campo de la medicina y primeros auxilios. Y como es la más joven e inexperta del equipo, a veces se muestra nerviosa. De todas formas ella puede saber más de lo que sucede en Raccoon City que cualquier otro miembro del equipo…

Enrico Marini
Resident Evil & Resident Evil 0
Enrico Marini es el segundo hombre en la cadena de mando de S.T.AR.S.y a su vez es el líder de la unidad Bravo. A pesar de ser un tipo muy profesional y competente, le preocupa que Chris o Barry puedan quitarle el puesto.

Forest Speyer
Resident Evil & Resident Evil 0
Este tipo es el experto en vehículos del grupo Bravo, así como un magnífico francotirador. Su gran trabajo y dedicación han propiciado que sea admirado por el resto de sus compañeros.

Kenneth J. Sullivan
Resident Evil & Resident Evil 0
Kenneth trabajaba como químico hasta que Albert Wesker le contrató como miembro del grupo Bravo. Frecuentemente se pregunta qué fue lo que Wesker vio en él para reclutarle, pero a su vez ese mismo hecho le transmite cierta confianza.

Leon S. Kennedy
Resident Evil 2, Resident Evil 4 y Resident Evil 6
Leon es un policía novato que es trasladado a Raccoon City. Es un joven idealista y le gusta proteger y servir, aunque pronto descubre lo duro que puede llegar a ser su trabajo. A primera vista puede parecer un poco ingenuo pero no lo es en absoluto, y goza de un gran sentido del humor que le otorga don de gentes. Está muy cualificado para desempeñar su trabajo.

Claire Redfield
Resident Evil 2 & Resident Evil: Code Veronica
A Claire se la puede clasificar como una chica guapa y



optimista, pero también valiente e incluso algo salvaje en ocasiones. Claire es especialmente buena analizando cualquier tipo de situación y goza de una gran confianza en ella misma.

Ada Wong
Resident Evil 2, Resident Evil 4 & Resident Evil 6
Uno de los malvados favoritos de los fans. Ada es una chica norteamericana de origen chino tremendamente bella, profesional y misteriosa: jamás desvela el objetivo de sus misiones. Al igual que Claire, confía mucho en sus posibilidades y puede llegar a ser incluso condescendiente con aquellos a los que considera inferiores a ella.

Sherry Birkin
Resident Evil 2 y Resident Evil 6
Esta niña de 12 años es la hija de William y Annette Birkin, dos de los científicos contratados por Umbrella. Sherry es tímida pero muy inteligente, aunque por desgracia no puede pasar mucho tiempo junto a sus padres por su plena dedicación al trabajo.

Sheva Alomar
Resident Evil 5
Sheva es un miembro de la división de África Occidental de la organización BSSA. Siendo niña sus padres murieron en un accidente de las fábricas de Umbrella. Más tarde se refugió en el seno de una guerrilla antigubernamental y descubrió que la muerte de sus padres no fue fruto de un accidente, sino que fueron usados como conejillos de indias en un experimento biológico.

Carlos Oliveira
Resident Evil 3: Nemesis
Carlos es de origen suramericano y posee la sangre de un genuino nativo americano. Forma parte de UBCS (Umbrella Biohazard Countermeasure Service) y está al cargo de la sección de armamento pesado, entre otras muchas. A pesar de ser un mercenario y de su corta edad, posee un gran corazón y sentido de la justicia.

Mikhail Victor
Resident Evil 3: Nemesis
Mikhail Victor, como Carlos y Nikolai, es un integrante de UBCS. Es un experto en armamento pesado y es capaz de proteger a sus amigos aunque le cueste la vida.

Nikolai Ginovaef
Resident Evil 3: Nemesis
Nikolai Ginovaef es un mandamás de UBCS. Dirigió a Carlos y Mikhail durante el incidente en Raccoon City, pero es un hombre egoísta y hasta cruel.

Spectre
Resident Evil Operation Raccoon City
Vladimir Bodrofski formó parte de los servicios de seguridad de la ex Unión Soviética y tuvo que huir de Rusia. Sus habilidades en el campo de la vigilancia han garantizado que la corporación esté bien informada y tengan ventaja en situaciones de combate.

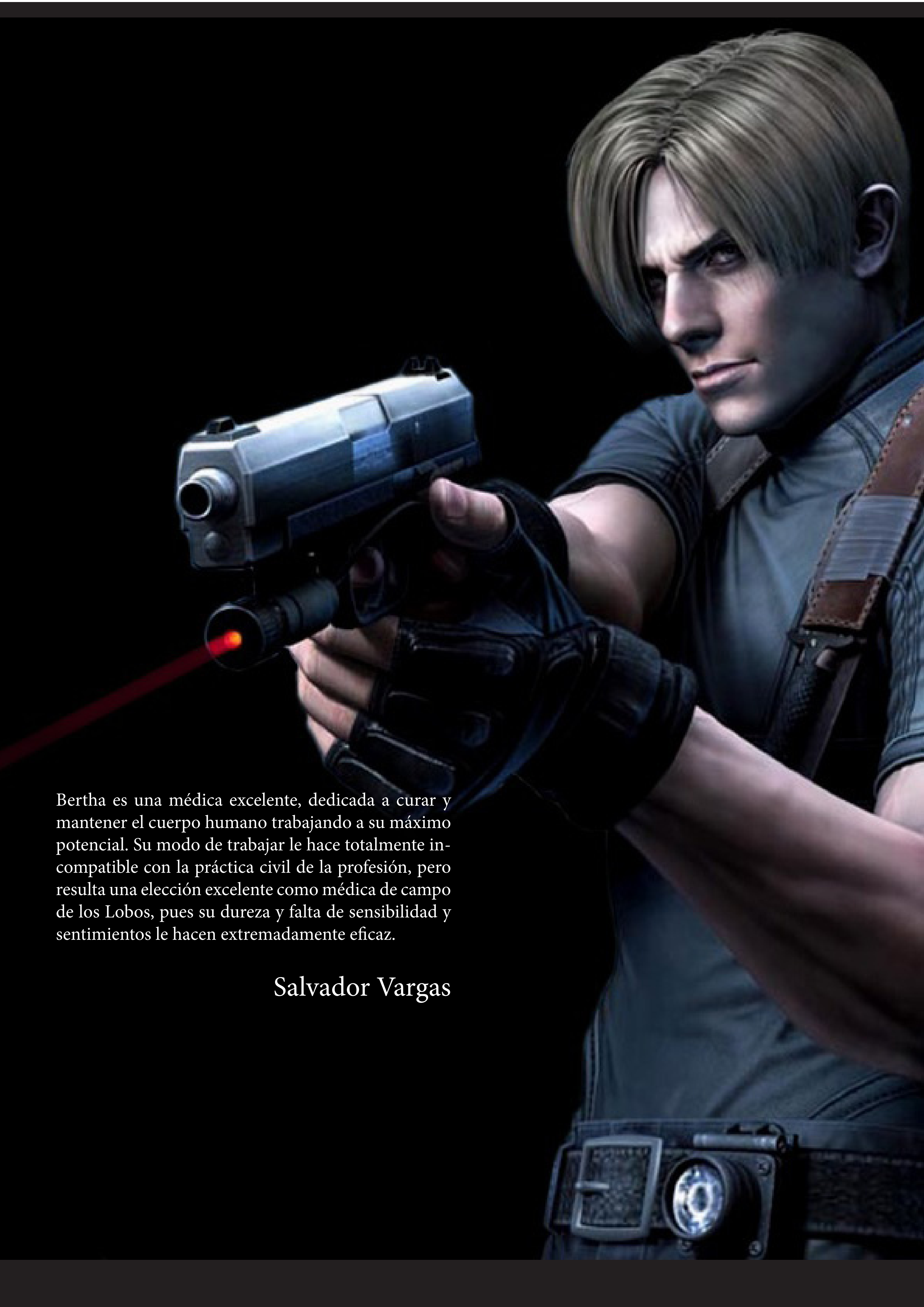
Lupo
Resident Evil Operation Raccoon City
Karena LesProux, una experimentada operativa de las fuerzas especiales francesas que abandonó la profesión. Lupo se encarga de dirigir el equipo Delta del servicio de seguridad de Umbrella, conocido como "los Lobos", de los que espera la misma disciplina y obediencia que de sus propios hijos. Su actitud le ha valido el sobrenombre de Madre Loba.

Vector
Resident Evil Operation Raccoon City
Se sabe muy poco del pasado de Vector, aparte de que es obvio que ha sido entrenado por maestros japoneses y que su destreza en las artes marciales es impresionante. Sus movimientos son instintivos y suaves, en total contraste con cuando está en reposo, momento en el que parece una estatua inmóvil.

Beltway
Resident Evil Operation Raccoon City
Este inmigrante puertorriqueño descubrió pronto en la vida que hacer reír es un buen modo de ganarse la confianza y la amistad de la gente. Cuando descubrió que los explosivos podían tener un papel clave en su especial sentido del humor, vio claramente su futuro. Beltway carece totalmente de sentido de la compasión y nosotros nos dimos cuenta de que sus especiales talentos se adecuan perfectamente al USS; siempre que logremos mantenerle a raya.

Four Eyes
Resident Evil Operation Raccoon City
Cuatro Ojos se entregó a la ciencia desde niña, para ella, las personas son únicamente campos de cultivo de su único amor: la virología. No tiene reparo alguno cuando se trata de experimentar con seres humanos vivos.

Bertha
Resident Evil Operation Raccoon City



Bertha es una médica excelente, dedicada a curar y mantener el cuerpo humano trabajando a su máximo potencial. Su modo de trabajar le hace totalmente incompatible con la práctica civil de la profesión, pero resulta una elección excelente como médica de campo de los Lobos, pues su dureza y falta de sensibilidad y sentimientos le hacen extremadamente eficaz.

Salvador Vargas





PRIMERAS IMPRESIONES

ALIENS COLONIAL MARINES

Muchos fans de la saga “Alien” no estábamos tan entusiasmados con un juego basado en la conocida franquicia de 20 Century Fox desde el ya lejano “Alien Trilogy”, juego publicado por Acclaim Entertaiment y Fox interactive de 1995 y que consiguió captar la esencia de las películas de una manera bastante aceptable. El próximo 12 de febrero de 2013 podremos echarle el guante al esperadísimo “Aliens: Colonial Marines”, donde viviremos, como vemos en los tráilers y avances a los que hasta ahora hemos tenido acceso, una aventura digna de “Aliens el regreso”, secuela de la cinta original de Ridley Scott (quién ha participado como consejero proporcionando su visión de este universo) dirigida por James Cameron y que sirve de base para el argumento de este nuevo juego.

Y es que eso es precisamente lo que los desarrolladores del juego pretende que sea, tal y como explicaba entusiasmado el director de Gearbox, Randy Pitchford, un nuevo episodio de la franquicia a modo de secuela de la película de Cameron, concretamente 17 semanas después de la misma y donde averiguaremos que paso tras la explosión del procesador atmosférico y con los Aliens supervivientes, pero en el que podremos reconocer también múltiples guiños y referencias a otras películas del universo Alien. De esta manera, el jugador y su grupo de Marines de los Estados Unidos deberán adentrarse en la U.S.S Sulaco, nave abandonada que se encuentra orbitando cerca del sector LV -426, para averiguar qué fue de su tripulación. Sin embargo, las cosas no podían ser tan fáciles, ya que tendremos que enfrentarnos no solo a los Xenomorfos y otros seres que infectan la Sulaco, sino también a una serie de conspiraciones que podrían provocar la destrucción de la raza humana. Como podemos ver este juego no será un simple shooter como muchos al principio querían hacer

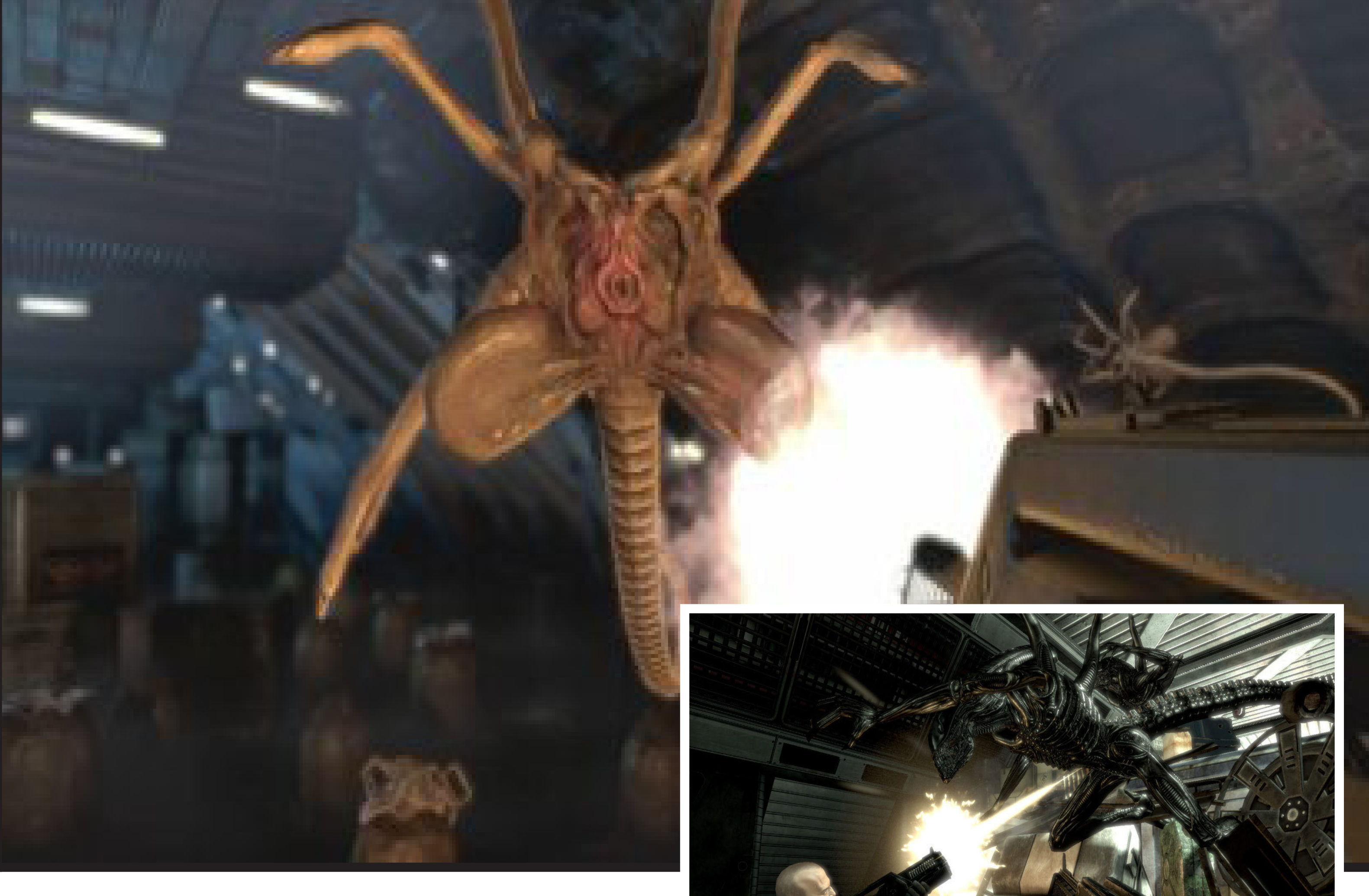


ver, ya que sus creadores se han esforzado mucho por crear una historia que atrape al jugador desde el primer momento y que lo tenga en vilo hasta el final de la aventura.

La historia se basa en el trabajo realizado por Bradley Thompson y David Weddle, quienes pretenden exprimir nuestros nervios y nuestras fuerzas en una aventura que promete ser agobiante por el número de enemigos y su dificultad y por el ambiente que han conseguido crear, en los que deberemos estar muy atentos si no queremos terminar nuestra misión antes de tiempo. Tal vez una de las pocas decisiones que ha levantado polémica en torno a este título es la existencia de nuevos enemigos y criaturas nunca antes visto en la franquicia, pero que los creadores piensan que no solo funcionaran bien sino que además serán del agrado de los fans de la saga.

Los asombrosos gráficos del juego, que será un shooter en primera persona en los que se ha empleado la última tecnología y buen hacer de los chicos de Gearbox Software, prometen trasladar toda la acción de las películas a nuestras casas con los diferentes modos de juego de los que podremos disfrutar, ya sea el modo individual, el cooperativo, donde hasta cuatro jugadores podrán combatir a la hordas de Xenomorfos que se nos presenten. El modo Escape, donde cuatro jugadores marines deberán enfrentarse a cuatro Aliens en una lucha por escapar de un escenario determinado donde habrá un tiempo límite para conseguir cumplir nuestro objetivo, o el multijugador competitivo. En este último modo en particular podremos elegir si enfrentarnos a los Aliens junto a nuestros compañeros, o si preferimos meternos en la piel de una de estas criaturas y darnos un festín a costa de nuestros amigos. También podremos desbloquear personajes clásicos de la película para este modo competitivo como pueden ser Hicks, Apone, Hudson o Drake. También contaremos con personajes femeninos (después de muchas campañas por partes de los fans para que así fuera) tanto para el modo campaña cooperativo, donde controlaremos a Jennifer Running, como para el modo multijugador competitivo.

En cuanto al armamento, tendremos a nuestra disposición un autentico arsenal, con armas



clásicas de la franquicia, que podremos ir mejorando conforme vayamos ganando experiencia con el sistema de mejoras del juego. Contaremos con el famoso e irritante detector de movimiento, el rifle de pulso electromagnético, el lanzallamas, el smartgun e incluso el famoso robot grúa amarillo que utiliza Ripley para luchar cuerpo a cuerpo con la reina Alien al final de la película de Cameron. Cuando decidamos ponernos en la piel de un Xenomorfo, podremos disfrutar de todas las habilidades de estas criaturas, entra las cuales destacan el poder trepar por las paredes y una fuerza y agilidad fuera de lo común.

El juego contará, además de con su versiones estándar para PS3, Xbox 360, WiiU y Pc con la Edición Colmena, una edición coleccionista de autentico lujo que se pondrá a la venta el mismo día de salida de la versión normal, y que contendrá una figura de edición limitada del robot montacargas enfrentándose a un Alien, un dossier del cuerpo de los Marines de los Estados Unidos (USCM) y material exclusivo para el juego del que destaca sobre todo el Lanzallamas de Ripley y los cuatro personajes cinematográficos (que ya no será necesario desbloquear), un campo de tiro para poner a punto nuestras armas, un fusil de plasma, granadas sónicas y electrónicas y la posibilidad de poder personalizar el aspecto de nuestro Marine en el modo multijugador online.

Randy Pitchford dejó muy claro hace algunos meses en una entrevista al equipo creativo de "Aliens: Colonial Marines" que ellos son ante todo fans de la saga "Alien", que saben que han asumido un riesgo contando la historia que tiene lugar tras los acontecimientos de "Aliens" pero que creen que su trabajo dará a los jugadores exactamente lo que esperarían de un juego basado en este universo, acción, suspense, terror, oscuridad y, porque no, un poco de humor negro para ayudar a bajar la tensión. Han querido respetar el canon original de las películas de Ridley Scott y James Cameron hasta el último detalle, a la vez que han trabajado con la más alta tecnología para que la experiencia sea del agrado de todos los fans. Y de momento, parece que cumplen con nota.

Jose Carlos Cabra Pelaez

PRIMER
IMPRES





Capcom rompe los esquemas al anunciar que ‘DmC’ será un lavado de cara completo al juego, desde las mecánicas hasta el aspecto.

DmC es un título que se ambienta en un universo alternativo de la saga Devil May Cry. Está siendo creado por Ninja Theory, creadores de juegos como Heavenly Sword o Enslaved. Dentro del equipo de desarrollo se encuentran algunos integrantes del equipo encargado de los anteriores títulos de la franquicia para mantener el ADN de la saga.

En él nos presentan una reinterpretación de Dante, el protagonista habitual de la saga, en una historia que mezcla mundo real y fantástico. Explora los primeros años de Dante y contará con caras familiares de la serie así como nuevos personajes.

El juego detalla los primeros años de Dante y está ambientado en un trasfondo contemporáneo. DmC mantiene la acción estilizada, los combates fluidos y un desenvuelto e inteligente protagonista que ha definido siempre a la serie pero ahora inyectado con un estilo de juego oscuro y brutal que pretende ser un paso adelante en la saga.

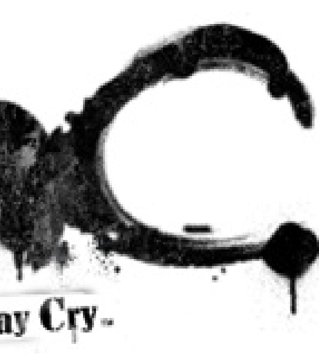
El Dante de DmC es un hombre joven que descubre y se enfrenta directamente a lo que implica ser hijo de un demonio y de un ángel. Esta personalidad dividida tiene un mayor impacto en el estilo de juego, al poder Dante utilizar las habilidades de un ángel o un demonio según sea su voluntad, transformando su espada Rebellion al instante, lo que afectará de forma dramática tanto a los movimientos como al combate.

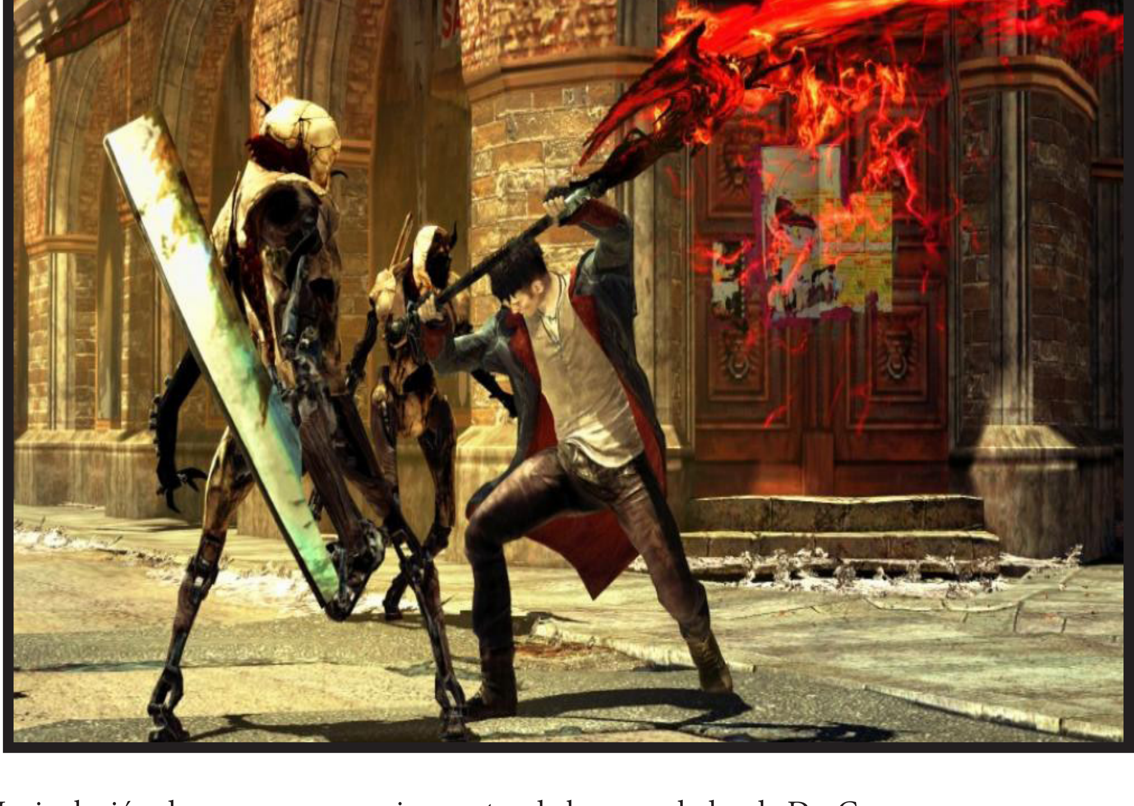
La jugabilidad se mantiene en lo esencial. ‘DmC: Devil May Cry’ trae de vuelta lo que ya sabe cualquiera que haya jugado con Dante.

Ataques en el aire, la importancia de los combos y del esquivar, un botón para atacar con la espada Rebellion, otro para levantar a los enemigos con ella, y el uso de sus dos pistolas Ebony & Ivory.

Dentro de la jugabilidad, llegan los modos “Angel” y “Demonio”. El gatillo izquierdo nos convertirá en Angel y el derecho en Demonio los cuales usaremos para derrotar a la horda de enemigos que nos encontraremos.

RAS
SIONES





La inclusión de nuevos personajes es otra de las novedades de DmC.

Kat es una Antigua fugitiva que se unió a la Orden a muy temprana edad. Es una médium y una prodigiosa vidente que puede ver el Limbo, la esfera demoníaca, pero no interactúa directamente con ella de la misma forma en la que Dante lo hace. Es la mano derecha del Líder de la Orden y dedica toda su vida a él, a menudo poniéndose en grave peligro intentado recopilar información del Limbo.

Tiene una inocente visión y particular lógica del mundo que le rodea, pero cuando actúa en su especialidad, la esfera demoníaca, actúa como una indudable experta. Ejerce el papel de "ojos y oídos" de La Orden y tiene la tarea de guiar a Dante en su misión a través del Limbo.

La Orden es un pequeño grupo de luchadores libres abanderados por un misterioso líder que tiene un único objetivo: acabar con la ocupación demoníaca del mundo humano. Con los humanos ciegos ante la opresión bajo la que viven, La Orden actúa como la última línea de defensa contra los poderosos demonios.

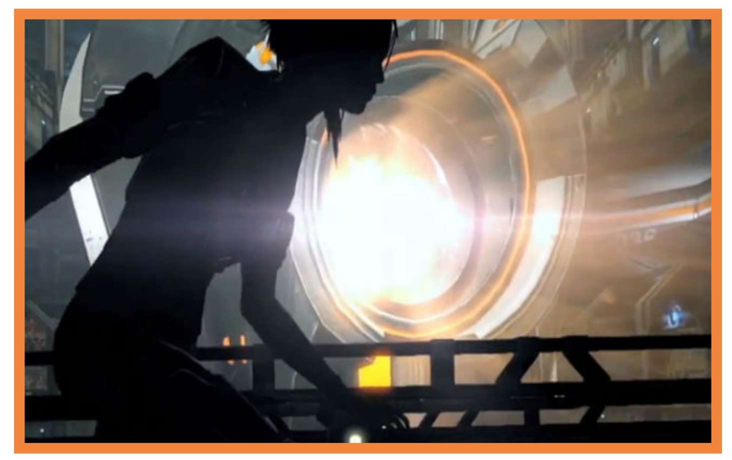
La Orden entrará en guerra contra los demonios y sus colaboradores, no sólo mediante la fuerza sino también a través de la contra inteligencia, la política y la propaganda. Cuentan con un gran conocimiento de la oligarquía demoniaca – sus comunicaciones, sus tratos de negocios y sus planes de futuro para la humanidad. La Orden necesita un recluta más para su causa, Dante, antes de que este se convierta en un demonio con su porpia lista de asesinatos.

El 15 de enero llegará a PlayStation 3 y Xbox 360, y posteriormente, a ordenadores. El título estará completamente doblado al castellano.

Rafael Carneros González

REMEMBER ME™ PRIMERAS IMPRESIONES

Aunque de momento no es mucha la información que manejamos, lo que es indudable es que las expectativas no pueden estar más altas. Y es que “Remember Me”, la nueva franquicia presentada por Capcom en el pasado Gamescom 2012 y desarrollada por Dontnod Studios ha sorprendido a propios y extraños por su original trama y sus gráficos espectaculares.



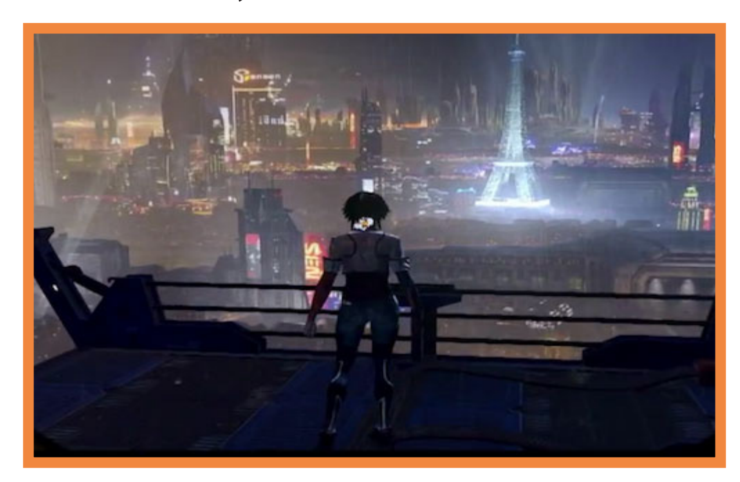
Pero no fue fácil para los chicos de Capcom hacerse con los derechos de explotación de la que ya es su nueva propiedad intelectual. En una entrevista realizada recientemente a Michael Pattison, miembro de la división de marketing de la compañía, comenta que, tras ver en internet una serie de diseños conceptuales del mismo, no pudo reprimir el impulso de viajar a Paris para intentar hacerse con los derechos de un juego que ya tenía a varios interesados haciendo cola por hacerse con él. De hecho, Sony ya había comenzado a dar vida al proyecto, que por aquel entonces llevaba por nombre “Adrift”' y que, por lo que se comenta, poco tenía que ver con lo visto en la GC 2012. Eso, y el descontento de Dontnod Studios hicieron que el proyecto se cancelara. Fue entonces cuando apareció Capcom para revivir el proyecto y llevarse el gato al agua.

El argumento, que recuerda mucho a películas como “Minority Report” o “Desafio Total”, girará en torno a una chica (Nilin) que vive en Neo-París, una versión del París futurista que nos encontraremos en el año 2084, y a la que han borrado la memoria. En este futuro se ha hecho muy común el comerciar con los recuerdos de las personas, siendo algunos de ellos de un valor incalculable para todo aquel que esté dispuesto a pagar una buena suma de dinero por ellos. Nuestra protagonista tendrá que combatir contra estos traficantes de recuerdos e intentar recuperar su memoria perdida, para lo cual contaremos con un recital de movimientos, habilidades y técnicas de combate que harían sonrojar al mismísimo Ezio Auditore.

En el video de presentación del juego, que, como ya hemos comentado anteriormente, fue presentado en la pasada Gamescom, podemos ver en casi ocho minutos detalles que ya adelantan que “Remember Me” puede convertirse en todo un filon para Capcom, que no niega la posibilidad de que estemos ante el comienzo de una nueva franquicia con varios futuros títulos por venir. En dicho avance, somos testigos de las habilidades de Nilin, pero también de la riqueza de la que hacen gala los escenarios del juego. La lluvia, las calles, los peatones, la información que sale de la nada y con la que podremos interactuar de un modo directo y casi sin límites, pequeños robots voladores que nos recuerdan mucho a los Cypher de “Metal Gear 2”. Es solo un pequeño avance de casi ocho minutos, que nos hace preguntarnos cómo será el juego cuando esté terminado.

El juego saldrá a la venta en mayo de 2013 para PS3, Xbox 360 y PC, por lo que de momento solo podemos esperar a que Capcom vaya dando más detalles sobre el que promete ser uno de los platos fuertes del año que viene.

Jose Carlos Cabra Pelaez




DIKTAT

Capcom ha conseguido con Resident Evil, desde su primera aparición allá por el año 1996, dos cosas muy importantes en el mundo del videojuego: primero, dar al zombi su propio subgénero dentro del mundo del videojuego y que después ha sido base para títulos posteriores; y segundo elevar el término Survival Horror al Olimpo de los videojuegos.

Desgraciadamente, y ya se veía llegar en el magnífico Resident Evil 4, Capcom decidió en algún momento romper con los orígenes que tan buena reputación le había dado en un pasado y acercarse cada vez más al gran género dominador del mundo de los videojuegos como es el shooter. El criticado Resident Evil 5 ya confirmó lo que nos temíamos, magníficos gráficos para un título que se olvidaba por completo de la esencia del survival horror para traernos un mediocre shooter donde ni siquiera nos podíamos mover mientras disparábamos. Con Resident Evil 6, desgraciadamente, no se ha vuelto al glorioso pasado sino a convertir una de las más conocidas sagas en un simple shooter más de zombis y criaturas mutadas dentro de un clónico mundo donde todo se reduce a matar y matar sin parar.

Es verdad, que como shooter, este nuevo título es mucho mejor que la quinta entrega. Pero donde quedó esa inquietud de no saber que había tras la puerta o esos sustos que hacían que no pudieras jugar con la luz apagada. Toda esa magia ha desaparecido dejando el paso a "esto", que gustará y será odiado por igual pero que desde luego no es lo que yo espero de Resident Evil.

Una historia coral de...zombis

Esta nueva entrega de Resident Evil nos coloca diez años después de lo sucedido en Raccoon City (ya ha llovido) en Resident Evil 2. Nuestra entrada en el título se realizará con Leon S. Kennedy que nos servirá de tutorial, muy bien acompañado de una chica de nombre Helena Carter, que tiene mas de un secreto que desvelar.

En el transcurso de este prólogo aprenderemos a manejarnos en esta nueva entrega, después hablaremos de los cambios, y ponernos un poco en situación. Vamos: Ciudad atacada por zombis y criaturas infectadas por los virus de Umbrella.

Tras este prólogo, se nos darán hasta tres opciones para disfrutar del título, factor que hará que la duración del juego alcance las nada despreciables 30 horas de duración: Seguir con Leon y desvelar los secretos que esconde su misteriosa compañera. La aventura (que transcurrirá el 24 de Diciembre de 2012) protagonizada por Chris Redfield y Pier Nivans en la ciudad de la Europa del Este de Edonia y su enfrentamiento con los J´avos, una nuevos enemigos mutados del virus C y que serán todo un reto por su inteligencia y poder letal. Y por último, y no menos importantes, también nos podremos decidir por el capítulo que tendrá a una nueva pareja protagonista, Jake Muller y Sherry Birkin, donde el encontraremos al primero como posible hijo de Albert Wesker y tenedor de la solución a las mutaciones del virus C en su propio interior, todo ello aderezado por la persecución de un B.O.W. (una especie de Némesis 2.0).

¿Os quedáis con más ganas? Pues bien, una vez terminada las tres campañas, tenemos un huevo de pascua o mejor dicho un bombón en formato Ada Wong que nos dejará jugar una última misión en solitario (aquí no habrá cooperativo que valga) y descubrir las diferentes incógnitas que nos queden.

Por cierto, cada uno de las tres historia entrelazadas tiene cinco capítulos de duración, menos la de Ada Wong que tiene tres.

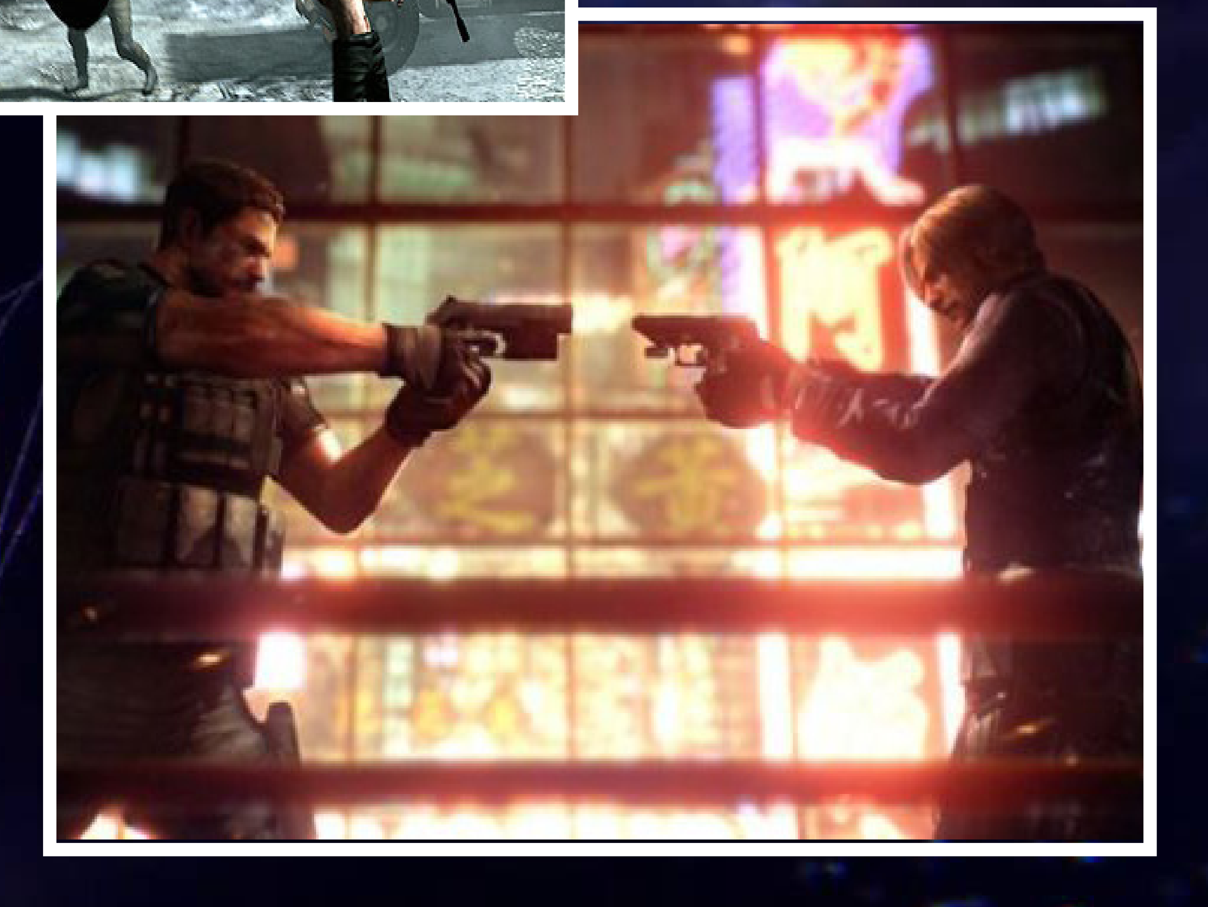
No es oro todo lo que reluce (y más en la oscuridad)

Si el aspecto gráfico es lo más cuidado de cada una de las entregas de Resident Evil, esta última incursión no iba a ser menos, aunque este salto gráfico no se deja ver

RESIDEN

ANÁLISIS







Desarrollo: Capcom
Producción: Capcom
Distribución: Koch Media
Precio: 69.95 € (ESPAÑA)
54,89€ (PAL UK)
Jugadores: 1-2
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Online: hasta 2 jugadores
Fecha de Lanzamiento: 2/10/2012
Plataforma: PS3, XBOX360, PC



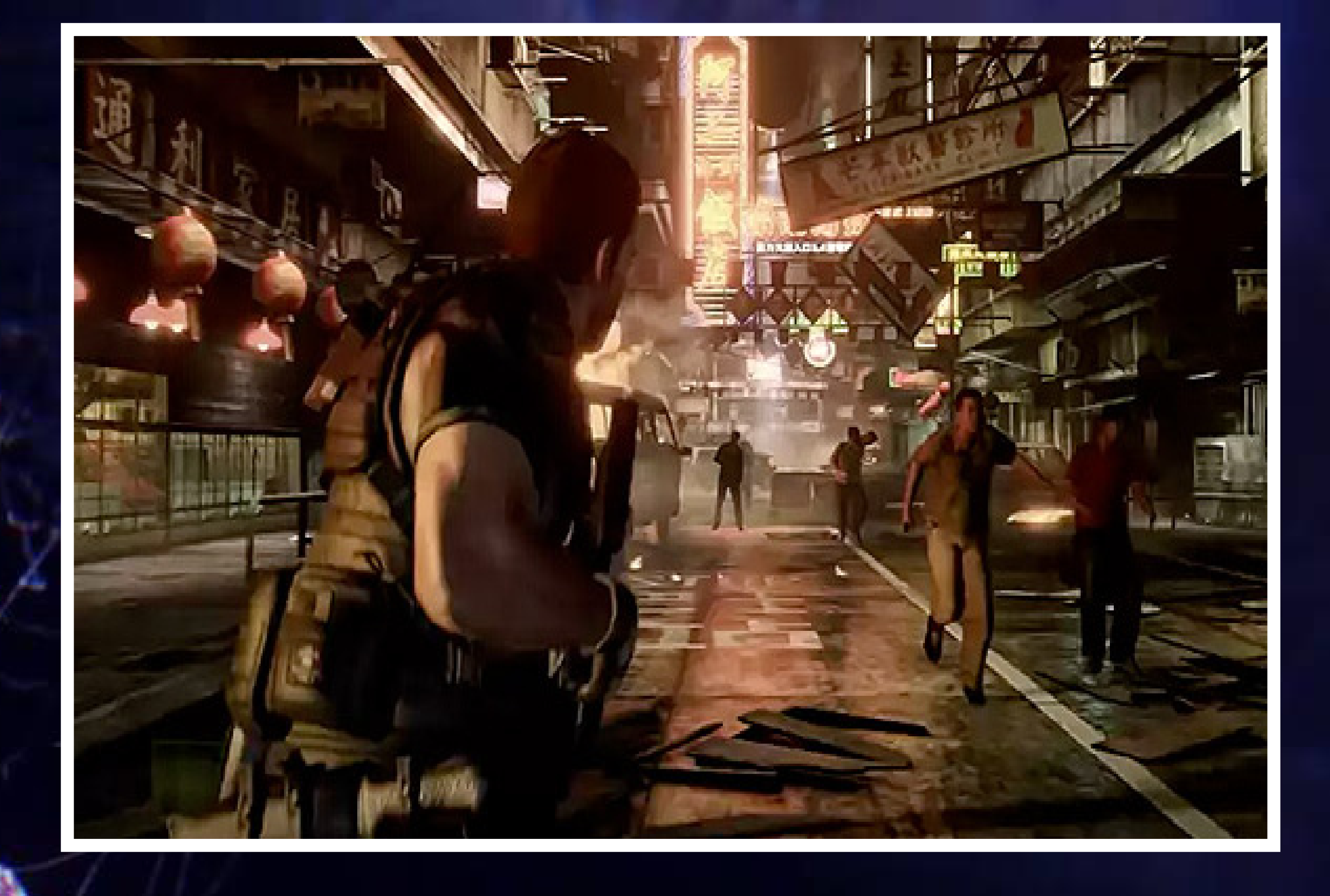
de forma tan extraordinaria como, por ejemplo, en Resident Evil 5, al que se parece bastante e incluso se queda por debajo en determinados momentos.

Sin duda, lo mejor son los momentos donde a disparos podemos arrancar partes del cráneo de nuestros rivales, siendo un título detallista hasta el más mínimo detalle y teniendo más de cuatro horas de escenas de vídeo, lo que nos hace comprender el titánico esfuerzo que ha puesto el numeroso equipo de Capcom, formado por más de 600 personas, en sorprendernos de nuevo en la calidad gráfica.

Pero si bien Resident Evil sorprende en interiores iluminados o a la luz del día en exteriores, no entendemos que ha pasado cuando la oscuridad lo envuelve todo. Porque claro, es de recibo que la oscuridad debe traernos el terror y la sorpresa desagradable, pero que ha pasado con esa especie de humo negro que hacer que mirar a media distancia (y ya no te digo apuntar) sea todo una odisea, incluso llegando el punto de preguntarnos si es problema de tu televisor o del propio título.

Además de todo esto, la inclusión de imperdonables "bugs", no es de recibo que le revientes la cabeza a un zombi cuando se lanza sobre ti y termine comiéndote el cuello en el suelo, hace que el resultado final se enturbie más de lo que debiera en este título tan esperado.





Con todo esto, no queremos decir que no nos sorprendan las texturas, los minuciosos niveles de cuidado de los personajes principales o la inclusión de nuevos y peligrosos enemigos como los J´avos o el destructor B.O.W, pero desde luego se queda lejos de lo que vimos en Resident Evil 5 y por supuesto, lejísimos, de grandes joyas de esta generación como Uncharted.

Escucha el grito de la muerte

Si en lo que se refiere a gráficos la decepción ha sido mayúscula, el aspecto sonoro, como en cada título de Capcom, está en el nivel de sobresaliente y cuidadísimo.

Basta con decir que no solo estará doblado completamente en su desarrollo (aunque a veces escuchemos incomprensiblemente voces en inglés), sino que nos encontramos con uno de los mejores doblajes de esta generación, contando con mucho de los más conocidos y mejores actores de doblaje que se pueden encontrar en nuestro país como Roberto Encinas o Isabel Fernandez Avanthay.

Todo este maravilloso doblaje se complementa a la perfección con una banda sonora épica, aunque mínima, y unos efectos sonoros que te sobrecogerán en mayor medida cada vez que cojas el mando de tu consola.

Ni que decir que el terror volverá a inundar nuestros oidos.

Pero, ¿esto no era un survival horror?

Con Resident Evil 6, Capcom pega el salto definitivo del survival horror al shooter en tercera persona, aunque a ellos le gustan más llamarlo survival dramático (a ver si cuela). Y aquí es donde partiendo de la base de a lo que quieras jugar, te va a gustar más o menos el título.

Resident Evil 6 es un shotter al uso de zombis, y no el mejor shooter que se pueda encontrar aunque se ha añadido mejoras como el poder andar mientras disparamos (lo de la anterior entrega fue un desfase). La inclusión de otros elementos utilizados en los mejores exponentes del género de esta generación, como las coberturas detrás de objetos o paredes para disparar, es en la práctica un desastre que no se utilizará más de dos veces en todo el título.

El título tiene sus grandes virtudes en lo interesante de los enfrentamiento (ya he dicho que es un shooter de zombis) con varios enemigos en amplios y preciosos decorados como la catedral de la historia de Leon, pero cuando el terreno se queda más pequeños y empiezan a aparecer oleadas de zombis, esto se convierte en una locura donde el caos se convertirá en un elemento muy negativo en el aspecto jugable.

La inclusión de puzles, aunque facilones, es de agradecer en un desarrollo que en muchas ocasiones, y cuando no haya tiros de por medio, puede resultar ¡¡¡¡ABURRIDO!!!. Atención a la primera hora de juego con Leon, bostecé hasta tres veces....

No convence demasiado el nuevo menú de plantas, demasiado complicado, ni tampoco la inclusión de tantos quick time events que lo convierten en desesperante. Además, la inteligencia de nuestr@ acompañante, siempre que juguemos solos, es insultante y nada comparable a la de los diferentes y variados enemigos, que si está bastante conseguida y reaccionarán bastante aceptablemente a cualquiera de nuestras tácticas para acabar con ellos.

Su cooperativo, hasta para cuatro jugadores, es de las opciones más positivas del título y sin duda un buen reclamo para aquellos que buscan un juego que les dure y no coja polvo en su estantería. Así mismo, el modo Caza agentes, recogido directamente de Left 4 Dead, donde podremos ser el malo o el conocido modo Mercenario (parecido al Horda de Gears of Wars) nos darán bastante horas de juegos suplementarias a la historia principal

No hay que olvidar, que pronto, en próximas actualizaciones, estarán disponibles otros modos de juegos online como el modo Predators o Survivors .

Resident es divertido e incluso por momentos un buen chute de adrenalina pero....pierde en el tránsito al mundo del shooter, donde se queda en la zona alta pero sin llegar a la cúspide de títulos como Call of Duty, del que dista bastante. Pocos sustos y mucho plomo para un sentimiento de añoranza que envolverá a todo aquel que disfrutara de las primeras entregas.

Daniel Ferrer León



Puntuación:

Gráficos: 7
Sonido: 10
Jugabilidad: 7
Duración: 9

Total: 33/40

Lo mejor y lo peor

-Cuidado aspecto sonoro
-Modo cooperativo para cuatro jugadores online
-Duración



-Esa maldita oscuridad
-Algunos bugs que molestan bastantes
-Falto de carisma de las primeras entregas
-Ya no es un survival horror.



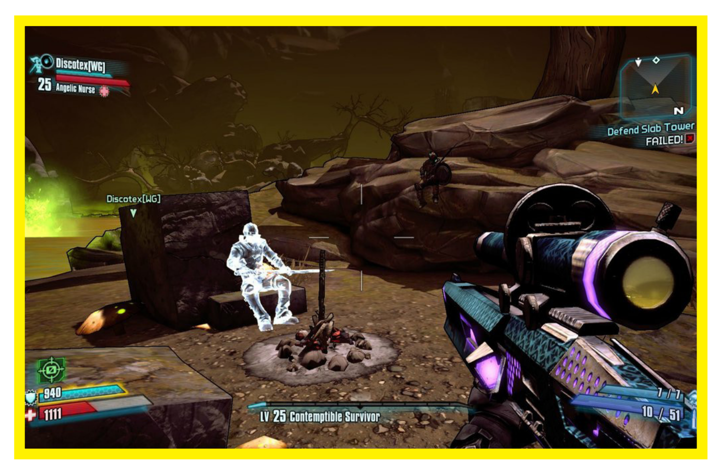
BORDERLANDS 2

Borderlands fue la gran revelación del 2009, año en el que este shootter con tintes roleros sorprendió a propios y extraños con una propuesta fresca, divertida, adictiva y con un tremendo sentido del humor que encandiló tanto al público como a la prensa.

En este 2012 aterriza Borderlands 2 para ofrecernos altas dosis entretenimiento con todo lo que hizo grande a su predecesor pero de manera más grande y mejor, que tiene por emblema la acción pura y dura con grandes dosis del humor tan característico de la franquicia.

Una de las grandes pegas que se le objetaron a la primera parte fue su trama. Una historia con muchas posibilidades que resultaba demasiado plana, muy pausada y que terminaba con un desenlace fatal, algo que los fans criticaron mucho y que además en algún momento del juego el propio guión menciona en plan cachondeo.

Los chicos de Gearbox, esta vez ya con la lección aprendida y escuchando las peticiones de los fans han dotado a esta secuela de una trama mucho más elaborada, con ritmo, con giros de guión inesperados y cinemáticas, cosa que el primer Borderlands no tenía. En fin, te motiva a seguir adelante, cosa que se agradece mucho pero aún está algo lejos de ofrecer un hilo argumental que trascienda. Por otro lado podemos citar que en este aspecto es más corto que la primera entrega pero eso no supone ninguna pega, ya que como digo, la trama se hace muy amena y no da la impresión de que sepa a poco, lo contrario, tiene una duración muy ajustada al gran número de misiones secundarias con las que cuenta el juego.







Desarrollo: Gearbox Software
Producción: 2K Games
Distribución: 2K Games
Precio: 60,95 € (ESPAÑA)
50,89 € (PAL UK)
Jugadores: 1-2
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Online: hasta 4 jugadores
Fecha de Lanzamiento: 21/09/2012
Plataforma: PS3, XBOX360, PC

Borderlands 2 empieza varios años después de lo sucedido en la primera entrega. Nos encontramos en una Pandora muy distinta a la de entonces. Una Pandora donde la corporación Hyperion, con Jack "El guapo" a la cabeza, domina el cotarro. Cuenta la leyenda que tras la apertura de la primera cámara se ha activado una nueva, mucho más poderosa, que guarda a un antiguo guerrero que obedecerá las ordenes de aquel que la habrá. La apertura de la primera cámara ha hecho brotar fuentes de eridio, un mineral extremadamente valioso, por todo el planeta. Dicho mineral es el que Jack necesita para cargar la llave de la cámara, por lo que tiene excavaciones por todo el planeta y mantiene a la población sometida. Pero aún hay esperanza pues un grupo de rebeldes llamados los "Invasores carmesíes" se ha revelado y están dispuestos a pararle los pies a Jack "El guapo".

Nosotros encarnamos a un cazador de la cámara. Uno de los cuatro nuevos personajes disponibles: Axton, el comando; Maya, la sirena; Salvador, el Gunzerker; y Zer0, un asesino. Sobrevivimos a un ataque de Jack y nos vemos envueltos en toda esta historia en la que nos encontraremos nuevas caras así como viejos amigos entre otros los protas del primer juego, que jugarán un papel fundamental en la historia.

La jugabilidad general de esta segunda entrega no ha cambiado mucho, millones de armas, disparar a todo lo que se mueva, situaciones absurdas, hilarantes comentarios con un mar-



cado humor negro, en fin, esto es Borderlands, sabias a lo que venias.

En esta entrega gracias a las nuevas clases encontraremos nuevos árboles de habilidades con los que personalizar nuestra experiencia de juego. A parte y como novedad podemos cambiar el aspecto de nuestro personaje con nuevas apariencias de cabeza y nuevos colores para el traje, afianzando un poco más el componente rolero. En lo referente al equipo la cosa también cambia muy poco, sigue el mismo sistema que en la primera entrega. Nos podremos equipar cuatro armas, un modificador de granadas, un modificador de clase y una reliquia, novedad en esta entrega y que nos ofrecerá jugosas bonificaciones. El equipo contará con un gran número de nuevos efectos y propiedades, hasta un nuevo elemento, slag, que hará al enemigo sufrir mucho más daño con cada ataque. Esto proporciona un elemento de estrategia al juego que el primer Borderlands no tenia, ya que para los enemigos difíciles uno puede disparar slag y los otros atacar con otras armas para hacerle más daño.

El sistema de combate ha mejorado bastante. Los enemigos se cubren, corren, tienen muchos más movimientos, además ahora cuando les queda poca vida perderán movilidad y se arrastrarán por el suelo. En general la IA enemiga está bastante mejorada y como aliciente hay muchos tipos de enemigos nuevos.

En lo que a misiones se refiere la cosa sigue igual. Clasificadas en principal y secundarias, por zonas y por nivel. Se basan en objetivos que casi siempre serán de limpiar una zona de enemigos, conseguir un objeto clave, etc. Nada muy sesudo la verdad, algún minipuzle de apagar interruptores por ejemplo y poca cosa más. En cuanto a la cantidad podríamos decir que andan muy a la par con las de la primera entrega. Pero como dato curioso. El juego está lleno de secretos, cofres ocultos, sellos de la cámara por buscar, galerías y enemigos especiales ocultos y aleatorios, el juego siempre te sorprenderá de una manera u otra.

En lo que ha desplazamiento se refiere seguimos contando con las estaciones de viaje rápido y las de automóviles. Pese a todo seguiremos encontrando esas caminatas “made in Borderlands” aunque en menor medida gracias a que el daño por caídas ha sido eliminado. La variedad en vehículos es mínima otra vez, dos clases, una desde el principio, la otra desbloqueable. El nivel de personalización de los mismos ha aumentado añadiendo muchas skins que podrás encontrar y



desbloquear. Y yo me sigo preguntando ¿Para cuando motos en Borderlands? Porque seria un puntazo.

Como novedades en la jugabilidad podríamos citar una "cámara" de almacenamiento compartida entre todos nuestros personajes y una especie de caja fuerte donde guardar objetos que queramos tener a buen recaudo pero no llevarlos a todo momento en la mochila. Así como el nuevo "Mercado negro", en el que con eridio, el cual iremos encontrando como si de dinero se tratase, compraremos las socorridas mejoras de almacenamiento tanto para la mochila o la caja fuerte, como para los cargadores de las armas.

Por otro lado y de manera lúdica encontramos unas máquinas tragaperras que nos podrán ofrecer desde dinero, equipo, eridio o hasta nuevas apariencias de personaje. Son muy adictivas y se os puede ir la pasta, que en Borderlands 2 no es tan fácil de conseguir, se acabó eso de que un arma buena puedas venderla por 9.999.999, aquí las armas más buenas puedes venderlas por treinta mil y pico como mucho.

Se mantienen las viejas máquinas expendedoras de armas, munición y vida del original.

En el primer Borderlands había retos pero casi nadie les hacía mucho caso porque no había recompensa ni aliciente por hacerlos. En Borderlands 2 hay muchísimos y al hacerlos se nos premiara con códigos de cabronazo. Cada código, de forma acumulativa, desbloquea mejoras para todos los personajes que te hagas en el juego.

Un detalle que aunque en principio parece una tontería, personalmente creo que agiliza el juego y no interrumpe la acción, en el primer juego todo había que cogerlo apretando al botón indicado para ello, o mantenerlo pulsado para recoger todos los objetos del mismo tipo. En Borderlands 2 el dinero y la munición, que son los objetos que más se recogen durante el juego se añadirán a tu inventario automáticamente pasando por encima o cerca de ellos, ese detalle hace que la acción no se vea detenida teniendo que parar a recoger la munición que veas, o tener que esperar a que la zona este despejada para rapiñar todo el dinero, ahora se añadirá a tu inventario durante la batalla.

Después de asimilar todo esto y una vez acabado el juego podremos seguir con el resto de misiones secundarias que no hayamos completado e iniciar una nueva campaña en el llamado "Modo buscador de la



cámara experto". Como la segunda pasada de la entrega anterior pero con novedades. Con enemigos de mayor nivel, nuevos tipos de enemigo y un mejor botín.

Como su primera entrega, Borderlands 2 tiene un modo multijugador de hasta cuatro jugadores donde poder jugar la campaña en cooperativo.

Las mejoras respecto a su predecesor que encontramos son entre otras el matchmaking. Ahora solo te buscara partidas de tu nivel, y las de tus amigos irán etiquetadas en diferentes niveles. Optima si esta en tu nivel y en la misma parte de la historia que tú o partida mala si están muy avanzados o al contrario. Además las misiones no se te desbloquean de igual manera que en el primer juego. Si entras en una partida más avanzada cuando vuelvas a tu partida estará todo tal como lo dejaste solo que las misiones que hayas completado cuando llegues a ese punto de la historia te saldrán como completadas o si las vuelves a completar en la partida de otro no te darán la recompensa.

También podemos citar un nuevo sistema de trueque donde cambiar armas y/o dinero y un nuevo sistema de duelos. Ahora además de la forma tradicional de atacarse cuerpo a cuerpo se pueden iniciar desde el

inventario de intercambio y además se pueden apostar objetos, ¿Qué hay un francotirador que queréis los dos? Lo apostáis y el que gane se lo lleva.

Este modo como en su predecesor nos brindará muchas horas de diversión en compañía de nuestros amigos, siendo esta manera una muy recomendada de disfrutar el juego, con sus piques y todo lo que jugar con los amigos conlleva. Honestamente se disfruta más que en solitario.

El apartado gráfico de Borderlands 2 también resulta muy continuista. El característico estilo "cartoon" se mantiene y renueva con un generalizado lavado de cara que aunque poco, hace que se vea un cierto avance gráfico. En esta nueva entrega podremos encontrar un amplio abanico de nuevos efectos, todo moviéndose con gran fluidez aunque como pega si podríamos citar un cierto retardo de texturas en algunas ocasiones, como al iniciar la partida.

La banda sonora sigue tan cañera como siempre, con unos temas de puro estilo hardcore que marcan la experiencia de juego. En el apartado sonoro también podemos citar los sobresalientes efectos sonoros y un doblaje a nuestro idioma de lujo.



En definitiva podemos terminar recalcando que Borderlands 2 pese a ser bastante continuista es más grande y mejor que su predecesor en todos los aspectos y viene pisando duro para dar al género de los FPS un soplo de aire fresco. Un soplo de acción pura y dura, disparos, explosiones a casco porro y un sentido del humor pocas veces visto en esta industria. Es ese juego que te consigue sacar una sonrisa después de un día pésimo. Una propuesta única que no dejará indiferente a nadie.

Por Luis Arcas y Luis Avilés

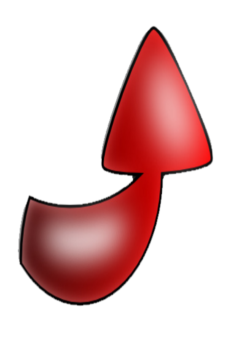
Puntuación:

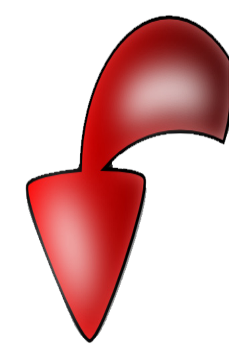
Gráficos: 9
Sonido: 9
Jugabilidad: 10
Duración: 9

Total: 37/40

Lo mejor y lo peor

-Su duración, horas y horas de diversión
-Su inmenso arsenal
-Su gran sentido del humor
-Su original apartado gráfico





-Un mejor modo multijugador competitivo hubiese venido bien.
-La trama sigue resultando un poco pobre



FUSION FREAK

Haciendo del frikismo una forma de vida

BLλCK



Desarrollo: Black Mesa Team
Producción: Black Mesa Team
Distribución: Web
Precio: Gratis
Jugadores: 1
Formato: Descarga
Textos: Castellano
Voces: Inglés
Online: No

Para los jugones, y nostálgicos, el año 1998 hace aparecer, aun sin quererlo, una sonrisa por la comisura de los labios. 1998 es sinónimo (dentro del mundo videojueguil) de calidad, de mucha calidad.

Como si de una añada de vino se tratara, la cosecha de 1998 nos trajo títulos tan memorables como The Legend Of Zelda: Ocarina of Time (N64), Metal Gear Solid (PSX), Resident Evil 2 (PSX), Banjo Kazooie (N64), Baldur's Gate (PC), StarCraft (PC), Commandos: Behind Enemy Lines (PC) y Half-Life (PC).

De todos éstos, fue Half-Life (juego desarrollado por Valve) quien, dentro del mundo de los juegos de acción y disparos en primera persona, First Person Shooter (FPS), dio una sonora campanada haciéndose un lugar dentro de los corazones de los jugadores que interactuaron con él.

Si un año antes fue el juego aparecido para Nintendo

MESA

64, GoldenEye 007, quien nos mostró una nueva forma de ver los FPS aportándonos objetivos y obligándonos a no disparar a todo aquello que se nos pusiera por delante, Half-Life, da una vuelta más de tuerca al género presentándonos un historia de alta calidad en formato videojuego. Sin pantallas a completar, sin fases enumeradas, sin puntuaciones… algo poco visto hasta el aquel entonces.

14 años después, un pequeño grupo de desarrolladores que nada tiene que ver con Valve, llamados Black Mesa Team, nos deleita con un regalo en forma de remake de éste gran título que lleva por nombre Black Mesa.

8 años de desarrollo han tardado en hacer que este mod (aunque se le podría tildar sin complejo alguno de juego propio) saliera a la luz el pasado 14 de Septiembre de 2012 de forma gratuita y, tras echarle muchas horas, podemos afirmar, sin miedo a equivocarnos, que estamos ante un muy digno remake a la altura de la original.

La historia, uno de los pilares básicos:

Uno de los puntos más notables de Half-Life fue la historia que ofrecía al jugador. Lejos de ser un mero complemento que diera excusa a apretar el gatillo sin discriminación, se nos presenta una complicada trama donde todo empieza con un fallido experimento científico, la llegada de seres alienígenas a la tierra y la odisea de un hombre, nuestro protagonista Gordon Freeman, por intentar arreglar todo el desaguisado mientras hace frente a hordas de extrañas criaturas y otros enemigos que intentarán, por todos los medios, eliminarle del tablero de juego.



Así pues, Black Mesa mantiene este guión ofreciéndonos, sin cambiar un ápice, el mismo nivel narrativo que el original. Una historia la cual se nos explicaba a través de los ojos de nuestro protagonista. Sin ninguna cinemática, todo con el motor del mismo juego hace que la historia vaya desarrollándose a la par que nuestro protagonista llega a la zona en cuestión y contempla la situación por sí mismo.

Gráficos, un buen lavado de cara:

Lo que sí ha cambiado, para mejor, ha sido todo el apartado gráfico. Black Mesa corre bajo el motor del llamado Source Engine (el que pudimos ver en Half-Life 2) aunque con ciertas mejoras. Así pues, nos encontramos delante de un juego con una calidad gráfica notable y que, aunque no esté a la vanguardia de los gráficos vistos últimamente (Battlefield 3 o ArmA II), Black Mesa cumple con creces dentro de su apartado gráfico ofreciéndonos texturas de alta definición, luces dinámicas, una resolución de 1080p y diversas opciones ajustables para los jugadores más exigentes. No obstante para todos aquellos que tengan un pc de gama media, el juego puede correr tranquilamente a un nivel medio sin que la jugabilidad se vea afectada, ampliando gratamente el abanico de jugadores que podrán disfrutar de éste título.

Como si de un salón de belleza se tratara, todas las texturas y modelos han sufrido mejoras altamente notables aumentando los modelos de enemigos soldados, policías y científicos y dando un remarcable lavado de cara a todos los extraterrestres que lucen como pocas veces se ha visto antes.

Sonido y música; una compañera de fatigas:

Black Mesa nos presenta, dentro de éste apartado, un híbrido entre lo vivido en 1998 y ésta nueva versión. Sonidos clásicos de Half Life, como la apertura de puertas, algunos enemigos, y el sonido generado al recargar salud y escudos, se fusionarán con sonidos completamente nuevos, eso sí, todos ellos estarán en una calidad máxima.

En cuanto a la música Black Mesa nos presenta diversas canciones que nos acompañarán durante la aventura, que irán acorde al momento que estemos viviendo. Black Mesa Team ha tenido un detallazo y esta banda sonora os la podéis descargar entera y totalmente gratuita desde su página web, http://release.blackmesasource.com/

Uno de los puntos negativos que encontramos es la supresión del doblaje en español que si teníamos en Half-Life. Un doblaje que llamaba la atención por su alta calidad, y por ser de los primeros juegos que encontrábamos doblado íntegramente al castellano, se cae en Black Mesa y solo podremos disfrutar de las voces en inglés aunque, eso sí, con una opción de subtítulos en castellano para que todos aquellos que no dominen la lengua de Shakespeare puedan enterarse de lo que ocurre a su alrededor.

Jugabilidad clásica con ciertas novedades.

Uno de los temas clave en este juego fue la expectación que se tenía sobre cómo se movería Freeman en este título ya que en el original, la fluidez de movimientos fue algo remarcable que creó escuela en títulos posteriores. Los chicos de Black Mesa Team no han reparado en gastos y Black Mesa nos presenta una jugabilidad muy fluida, que poco tiene que envidiar al

COMO JUGAR A BLACK MESA:

1.- Descargarse el juego de la página web de Black Mesa Team: http://release.blackmesasource.com/ e instalarlo.
2.- Ir a la plataforma Steam (Quien no tenga cuenta informar que es totalmente gratuita y en dicha plataforma podremos adquirir juegos nuevos, antiguos… y ofertas muy sugerentes) donde el juego se indexará a nuestra biblioteca.
3.- Black Mesa pide para funcionar el kit de herramientas Source SDK. Si disponemos de algún juego que funcione bajo él no hay problema, sino Steam se encargará automáticamente de localizarlo, descargarlo e instalarlo por nosotros en cuanto se indexe el juego a la biblioteca y no detecte dicho kit de herramientas.
4.- Una vez realizados todos estos pasos ya podremos ir a nuestra biblioteca de Steam para poder jugar a Black Mesa sin problema alguno.

BLACK MESA

BLACK MESA

WWW.BLACKMESASOURCE.COM

original incluyendo con ella diversas novedades antes no vistas en el Half-Life original.

Una de ellas, y quizás la más notable, es que ahora dispondremos de la opción de esprintar. Así como en Half-Life podíamos correr (por defecto) y andar, en éste correremos (también por defecto) pero tendremos la opción de esprintar para poder acceder más rápidamente a las zonas. Para los más puristas, podremos desactivar todas estas nuevas implementaciones dejando el juego exactamente igual a lo visto en 1998. De todas las habilidades de nuestro protagonista hubo una que llamó mucho la atención en aquel entonces y que Valve ha ido manteniendo en la mayoría de sus juegos, incluso lo hemos podido ver en otros juegos no realizados por dicha compañía, que es el llamado salto-agachado. Dicho movimiento nos permitirá acceder a sitios que con un salto normal no lograremos y que, cuando dominemos, nos abrirá muchas posibilidades, ya no a la hora de proseguir en la aventura, sino para encontrar sitios ocultos o bien para poder encontrar lugares diferentes con los que hacer frente a nuestros enemigos.

Para hacer frente a los enemigos, Freeman contará con un amplio arsenal armamentístico que va desde una palanca (símbolo fetiche de la saga) hasta una lanzador de rayos, pasando por la tan conocida escopeta, ametralladora, granadas de mano… siendo las mismas armas que pudimos disfrutar en 1998.

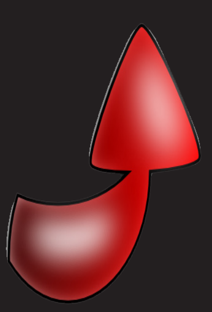
Aunque esta aventura pueda parecer una epopeya de la soledad, ya que el 90% del juego la única compañera de nuestro héroe será la soledad, habrá momentos en que nos encontremos científicos i/o policías que nos ayudarán en nuestra gesta bien abriéndonos puertas, acompañándonos un tramo de mapa mientras disparan a nuestros enemigos. Por lo tanto el jugador tendrá que tener cuidado a quien dispara siendo estos aliados muy útiles en momentos donde el juego pueda complicarse de sobremanera.

Al igual que en Half-Life, Black Mesa nos da a elegir tres niveles de dificultad (fácil, media, difícil) siendo ésta último un verdadero reto pues la vida y la energía escaseará y los enemigos, altamente letales, nos podrán eliminar en cuestión de segundos como no vayamos lo suficientemente preparados para la contienda. Este nivel de máxima dificultad supera incluso a lo visto en 1998 siendo, como ya decimos, un verdadero reto para el jugador.



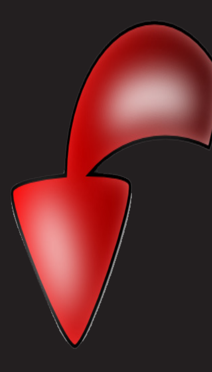
Lo mejor

- Poder disfrutar de uno de los mejores FPS del momento totalmente remasterizado
- Juego totalmente gratuito
- Pequeños cambios que sorprenderán tanto a nuevos como viejos fans de la saga.
- Las grandes dosis de mimo que se le ha dado en todo su desarrollo y que se hacen patentes en el resultado final. Juego hecho por fans.





y lo peor



- Que aún no podamos disfrutar de la aventura completa, aunque el capítulo final esté en desarrollo.
- La falta de un modo multijugador de salida, una de las señas de la casa.
- Gráficos más que decentes pero que no llegan a la cúspide de lo que podemos ver hoy día.
- Que se haya perdido aquel doblaje al español tan bueno con el que disfrutamos en 1998.

Conclusiones:

Black Mesa ha sido para los fans de la saga como un regalo caído del cielo. Un remake de uno de los mejores FPS de la historia que hará las delicias de todos aquellos que lo hayan jugado en su momento. A aquellos jugones, que por edad o simplemente por desconocimiento, nunca hayan jugado a Half-Life, ahora se presenta una oportunidad única al poder jugar a este juego totalmente gratis.

Informar a los lectores que dicho mod, de momento, no trae ninguna opción multijugador (aunque se tiene pensado lanzarla en un futuro) y tampoco contamos con el último capítulo del juego original de 1998. El motivo es el complejo desarrollo que dicho capítulo comporta y, en palabras de sus creadores, "Este capítulo será básicamente un nuevo juego por sí mismo y no un epílogo del juego". Así pues, de momento, habrá que esperar a que aparezcan nuevas informaciones sobre este futuro lanzamiento, aunque las previsiones son muy propicias, viendo el nivel alcanzado con Black Mesa y las 8-10 horas que nos puede llevar completarlo.

Finalmente hemos de alabar el nivel de mimo que le han otorgado los desarrolladores al título, pues aunque estemos hablando del mismo juego, tendremos zonas nuevas, mejoradas, o simplemente ampliadas que sorprenderán a los fans. Localizaciones de armas que antes no estaban ahí o, simplemente detalles dentro de los escenarios, harán que todo aquel fan de la saga vuelva a descubrir Half-Life como hace ahora 14 años.

Xavier Muñoz Caseiro

Puntuación:

Gráficos: 8
Sonido: 8
Jugabilidad: 9
Duración: 8

Total: 33/40

Desarrollo: Codemasters Birmingham
Producción: Codemasters
Distribución: Namco Bandai
Precio: 65,95 € (ESPAÑA)
44,19€ (PAL UK)
Jugadores: 1
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Online: Sí
Fecha de Lanzamiento: 21/09/2012
Plataforma: PS3, XBOX360, PC





Codemasters vuelve a la pista con F1 2012, la tercera entrega por parte de la desarrolladora experta en la simulación se me antoja algo tardía con un campeonato en su recta final, aunque esto último se debe más bien a exigencias de la FIA y las escuderías que al propio desarrollo.

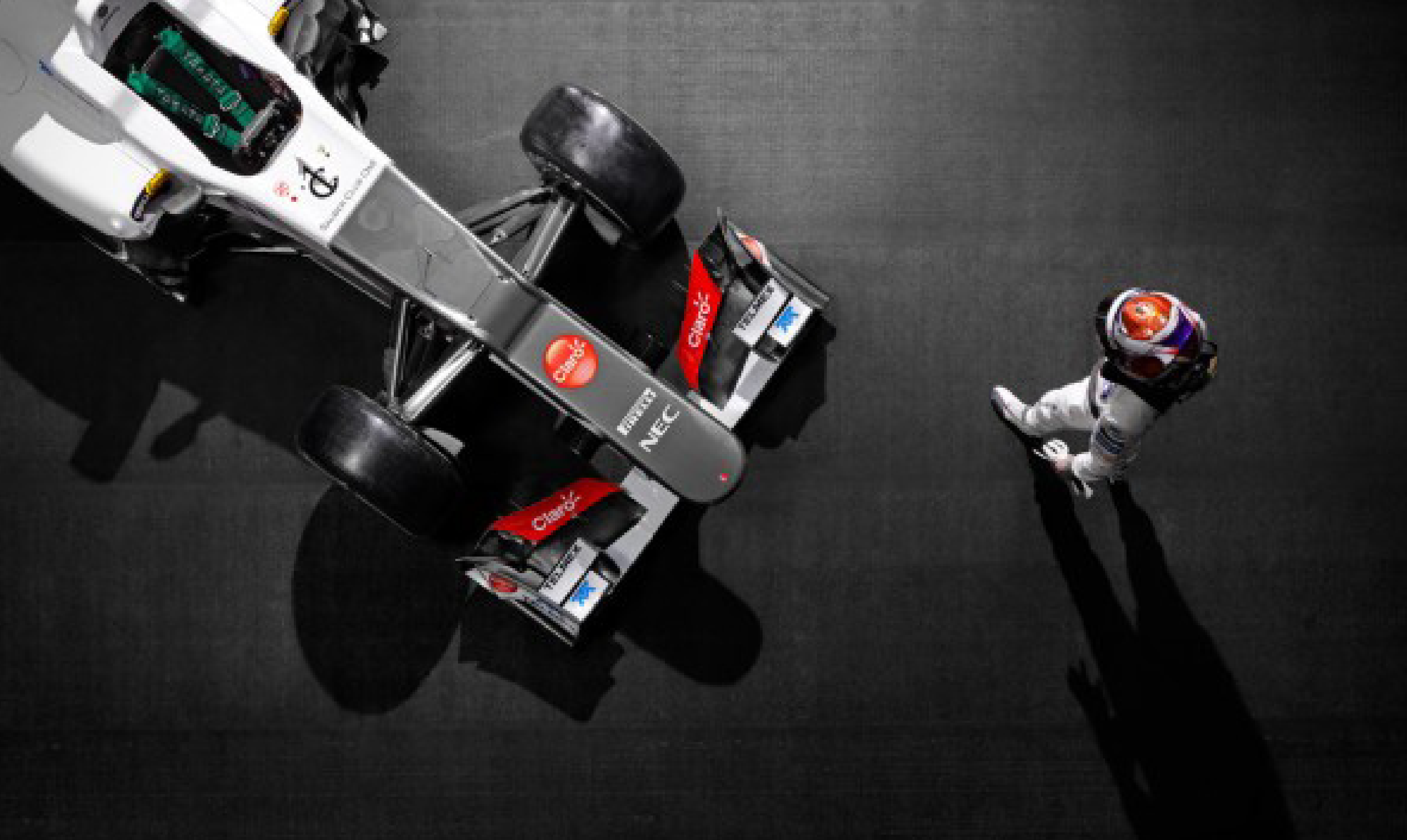
Tras dos entregas en las que el nivel ha ido in crescendo cada año, podemos decir sin lugar a equivocarnos que Codemasters alcanza la madurez este año 2012. En el primer F1 2010 se consiguió dar a los fans del pit lane su ración justa de adrenalina pero algo falta en lo que simulación respecta, con una falta de realismo total. F1 2011 daba un salto en la pista y mejoraba los fallos de realidad que presentaba el anterior, incluyendo el Safety Car y el motor gráfico EGO 2.0, además de unos menús completos que otorgaban al jugador la sensación de sentirse dentro del paddock. Esta nueva entrega varía lo justo para mejorar el anterior, ampliando el tipo de jugadores a los que puede ir dirigido. Acompáñanos en nuestro monoplaza, ponte el casco y libera el KERS para ver qué novedades puedes encontrar.

Primera piedra de toque: Test de jóvenes pilotos

Lo primero que debemos hacer nada más iniciar una partida nueva es dar de alta nuestro usuario y posteriormente enfrentarnos al Test de jóvenes pilotos. Esta prueba tiene lugar cada año en Abu Dabi y es recreada en el juego a la perfección. Por momentos se puede volver algo tediosa para aquellos que tengan la sana intención de correr partidas rápidas.

Deberemos seleccionar con qué escudería queremos realizar la prueba: McLaren, Red Bull o Ferrari. Dicha elección no tendrá repercusión en el Modo trayectoria más adelante, donde podremos elegir libremente la escudería que queramos. Al seleccionar


2012
ANÁLISIS
Nosolo
GAMER
Garantía
imparcialidad:



una de las tres se nos hará una breve explicación de las normas de selección, tras la charla en perfecto castellano (por defecto bastante bajo el volumen de las voces) pasaremos al box donde el ingeniero nos presenta las pruebas del día.

Toda esta parafernalia funciona a modo de perfecto tutorial de los mandos básicos del monoplaza y lo más importante de la implementación del KERS, el DRS, le degradación de los neumáticos y la aerodinámica del coche. Durante 3 pruebas y dos vídeos explicativos se nos enseñará a frenar, curvar adecuadamente y utilizar estas dos "armas" puestas a nuestro alcance para lograr mejores tiempos.

Todo ello con marcas en la trazada para orientarnos sobre la mejor forma de tomar las curvas, donde posicionar mejor el monoplaza para aprovechar la aerodinámica y no salirnos demasiado de la pista. Además probaremos la superficie tanto en seco como en mojado, y notaremos la evidente diferencia que existe entre estos dos tipos de piso a la hora de nuestra conducción.

En el segundo día de trabajo entrarán en pista vehículos de otras escuderías para probar los adelantamientos y la conducción con más monoplazas en el trazado. Deberemos superar pruebas donde el tendremos el tiempo como mayor adversario, así pondremos a prueba nuestra destreza intentando mejorar el tiempo marcado. Para jugadores más expertos en este género serán un mero pasatiempo pero para otros menos especializados (cómo mi caso en particular) se pueden convertir en toda una odisea donde los tiempos de carga entre repetición y repetición del ejercicio pueden llegar a desesperar y terminarás por aprenderte de memoria las instrucciones del ingeniero. Finalmente nos enfrentaremos a la prueba final donde debemos realizar una vuelta al circuito en menos de 2 minutos. Una vez terminado el test se nos abre ante nosotros un menú repleto de opciones dónde la elección del modo de juego será toda nuestra teniendo desde el completísimo modo trayectoria, donde podremos sacar todo el jugo al título en semanas y semanas de puro vicio, hasta el online donde competir con otros jugadores y probar nuestra experiencia forever alone.

Modo Trayectoria

Seguramente el modo por excelencia de todo jugador que se enfrente al título. Podemos vivir en primera persona la carrera deportiva de un piloto de Fórmula 1 a lo largo y ancho de 5 temporadas.

Se ha mejorado el sistema de menús simplificando todas las opciones para que no nos perdamos en un mar de opciones que al final terminan por desquiciar la experiencia. Nuestra primera elección será la seña de identidad de cada piloto, su casco. Entre los 44 modelos disponibles seguro que encuentras uno que se adecue a tus gustos, pero tal vez la opción de per-

F1 2012™ WORK IN PROGRESS

sonalización no hubiera estado nada mal.

Al igual que en títulos anteriores, tendremos que prestar atención al correo electrónico donde nos llegarán ofertas de otras escuderías y demás información por parte del equipo técnico de la escudería a la que pertenecemos. Hace especial ilusión recibir correos de los mismísimos Montezemolo, Horner o Ross Brawn, pero algunos de los correos no hacen más que robarnos tiempo de la experiencia jugable.

Antes de cada Gran Premio recibiremos vídeos explicativos de las características y trazadas del circuito en cuestión. Son bastante útiles para conocer aquellas curvas que nos parecerán por momentos imposibles, además se nos informará de la meteorología prevista para la fecha de la carrera.

Las opciones de la duración del Gran Premio son variadas, pudiendo ajustarlas a nuestra disposición. Podemos realizar el fin de semana de la misma forma que los reales, es decir completando los entrenamientos, calificaciones y carreras al completo, o reducir su duración para ajustarla a nuestro gusto.

El realismo llega a tal punto que dependiendo del país de nuestra escudería se nos pondrán objetivos especiales dependiendo de sí el Gran Premio se realiza en la tierra de origen de la marca. Por tanto si conducimos para Ferrari, el Gran Premio de Monza será todo un evento para nosotros y se nos "invitará" a ganarlo e incluso mejorar ciertas marcas. Además la evolución de los monoplazas también estará presente, de tal forma que habrá determinadas carreras en las que podremos realizar pruebas de nuevas mejoras en los entrenamientos libres.

Los reglajes y el compuesto de los neumáticos serán otra de las mecánicas que deberemos tener muy en cuenta en cada carrera o momentos de estas. Consultando con nuestros ingenieros siempre llegaremos a un punto adecuado, por ello déjate aconsejar especialmente si no eres muy ducho en la materia.

Tampoco debemos dejar a la suerte el número de paradas programas en boxes, para ello debemos seleccionar nuestra estrategia según la cantidad de combustible que queramos portar. Desde la moderada hasta la agresiva, cada una nos dará unas ventajas según nuestra forma de pilotar, pero lo más importante será siempre no pasarse la entrada en boxes cuando nos lo avise nuestro ingeniero (para mí todo un suplicio).

Como no las inclemencias meteorológicas y los neumáticos serán otros elementos a tener en cuenta. En el caso del tiempo ha sufrido bastantes mejoras con respecto al anterior título, con un resultado más lógico. De esta forma no nos encontraremos con cambios repentinos de tiempo entre las diferentes sesiones de calificación, cosa que no cuadraba bastante en el juego de 2011. Por otro lado los neumáticos irán de acorde a nuestra conducción y el estado de la pista, teniendo en cuenta si somos muy agresivos lo que provocará una mayor desgaste o las altas temperaturas del circuito que repercutirán en que los Pirelli se desgasten en demasía. Todo un despliegue de realismo a nuestro servicio.

Mundial Exprés

Para aquellos a los que el Modo Trayectoria sea demasiado engorroso o les robe demasiado tiempo, tal vez sea mejor elección el Mundial Exprés. Con sólo 10 Grandes Premios que superar y tres niveles de dificultad en los cuales variarán las escuderías a elegir y las puntuaciones obtenidas. De esta forma el nivel fácil dejará todas las escuderías como seleccionables pero las puntuaciones serán inferiores, en el medio deberemos elegir entre los monoplazas de la zona intermedia de la calificación (Force India, Toro Rosso, Williams, Caterham, HRT y Marussia) pero incrementando la puntuación y el mayor modo de dificultad donde sólo podremos elegir entre Caterham, los españoles HRT o Marussia pero la puntuación lograda será la máxima.

Este modo de juego implementa todas las opciones de reglaje del Trayectoria pero nos ofrece la posibilidad de "picarnos" con un piloto del paddock durante 3 Grandes Premios. El premio si logramos terminar por delante de éste será optar a su asiento en la escudería a la que pertenece. Además para no extender demasiado el modo de juego la calificación será una única vuelta que nos obligará a disputar a tope desde el principio y la carrera se compondrá de 5 vueltas al circuito. Como he mencionado antes, ideal para aquellos que no dispongan de demasiado tiempo que "regalar" al juego.

Modo Campeones

Al igual que pasaba en algunos de los Fifa, F1 incluye un modo en el cual podemos cambiar la historia. Se trata de retar a los 6 campeones mundiales que actualmente corren en la Fórmula 1 (Alonso, Vettel, Button, Hamilton, Raikonen o Schumacher) en car-

LOTUS
RENAULT
TOTAL

AirAsia
RENAULT
EQ8
21
AirAsia
AirAsia
AirAsia

reras reales para mejorar sus marcas. De esta forma podremos sentarnos a los mandos del Red Bull pilotado en su momento por Weber e intentar superar a su compañero de equipo, Vettel, para lograr ser el campeón del mundo.

Para los más osados existe un último reto donde deberemos enfrentarnos a los seis campeones en una única carrera en Austin a los mandos de un Williams y desde la séptima posición. Todo ello con tres modos de dificultad donde elegir. Sin duda un verdadero reto para aquellos que viven la Fórmula 1 y rememorar grandes carreras de los últimos años.

Modo multijugador

Tal vez sea donde menos cambios se aprecian. Nos encontramos con tres posibilidades de juego: clásico modo online, pantalla dividida o LAN. En el primer caso podremos disputar Grandes Premiso de 24 monoplazas donde 16 de ellos pueden ser utilizados por jugadores. El cooperativo será sin duda otro de los alicientes del título, donde otros juegos abogan por "obligarnos" al online, F1 2012 nos "invita" a tener un amigo sentado a nuestro lado, bien sea para competir contra él o entre los dos en la misma escudería intentar ganar el Mundial.

Más posibilidades para alargar la vida del juego

Si todo lo anterior os parece poco, súmale las Carreras Rápidas, Contrarreloj o el nuevo Cronos de Medalla. Si sólo quieres echar unas partidas de forma rápida y sencilla los dos primeros modos son tu opción sin duda, corre una carrera de forma rápida o desafía al crono. Pero si te gustan los retos escoge Cronos de Medalla. Corre con el cronómetro en varios circuitos del Mundial contra un coche "fantasma" al que mejorar su vuelta, nuestros propios records establecidos o los que otros jugadores han ido dejando en internet. Cómo podéis ver de todo para todos.

Y, ¿técnicamente qué tal?

A nivel de gráficos, el motor EGO 2.0 luce bastante bien aprovechando como casi todos los títulos de final de generación las posibilidades de las consolas actuales (nosotros lo hemos probado en PS3). La recreación de los monoplazas, circuitos, paddock, taller y las animaciones de los ingenieros brillan a gran altura. Se ha suprimido la pesadez del espectáculo del paddock (las chicas, las salidas a pistas, el recibimiento, la prensa, etc.) en pos de acelerar la experiencia jugable, habrá muchos que lo echen de menos pero un servidor agradece que nos quiten todo esto que las primeras carreras es muy bonito pero en un título de tanto recorrido llega a cansar.

La meteorología he de decir que me ha sorprendido, cuando se arranca a llover es realmente espectacular llegando a cegarnos la vista la cantidad de agua y guiándonos por los coches de delante. Un realismo brutal.

Pero el gran problema lo he encontrado en las físicas, ¿cómo puede ser que un monoplaza se estrelle a 300 km/h y sólo se le dañe el alerón delantero? Se ve que no vieron la carrera de Alonso donde fue arrasado literalmente y su coche quedó hecho añicos. Tengo entendido que en esto tienen que ver algo las escuderías, pero no sé si es una mera excusa o realidad.

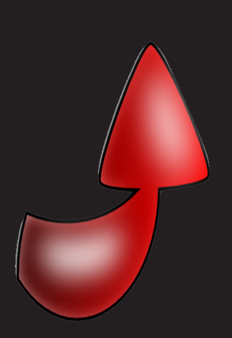
En el apartado sonoro, un diez por el doblaje castellano que es bastante real, los sonidos del motor del monoplaza son espectaculares llegando a diferenciarse claramente cada escudería, pero la ambientación de las carreras me ha parecido algo sosa. Pero para mí el peor punto es la música del juego, ya sé que es un juego de carreras y que tal vez sea lo de menos, pero encontrarte con una banda sonora muy épica más propia de un juego como God of War o Skyrim en lugar de la clásica playlist animada que es lo que le hubiera sentado mejor.

Conclusiones

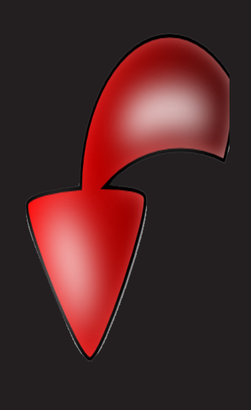
Sin lugar a dudas un juego a la medida de los amantes de la Fórmula 1 y los juegos de conducción. Una inversión de salida justificada perfectamente por los meses de entretenimiento que nos garantiza el título, ya sea con el Modo Trayectoria donde tendremos competición para días o meses o en sus múltiples modos multijugador que nos invitaran a jugar en compañía como antaño o desafiar a los verdaderos cracks que podréis encontrar en la red. Además de los desafíos que nos ofrecen muchas posibilidades.

Salvador Vargas

Lo mejor y lo peor



-La multitud de modos que nos ofrece el título, una para cada tipo de jugador.
-El realismo de los monoplazas y los circuitos.
-Los desafíos que nos retan a superarnos.
-El modo multijugador a pantalla partida, muchos otros títulos deberían tomar ejemplo.



-La banda sonora no le pega nada al juego, hubiera preferido algo más movido.
-Las físicas en los choques, un monoplaza a 300 km/h se destruye no se abolla.
-El Test para nuevos conductores, puede llegar a ser pesado.



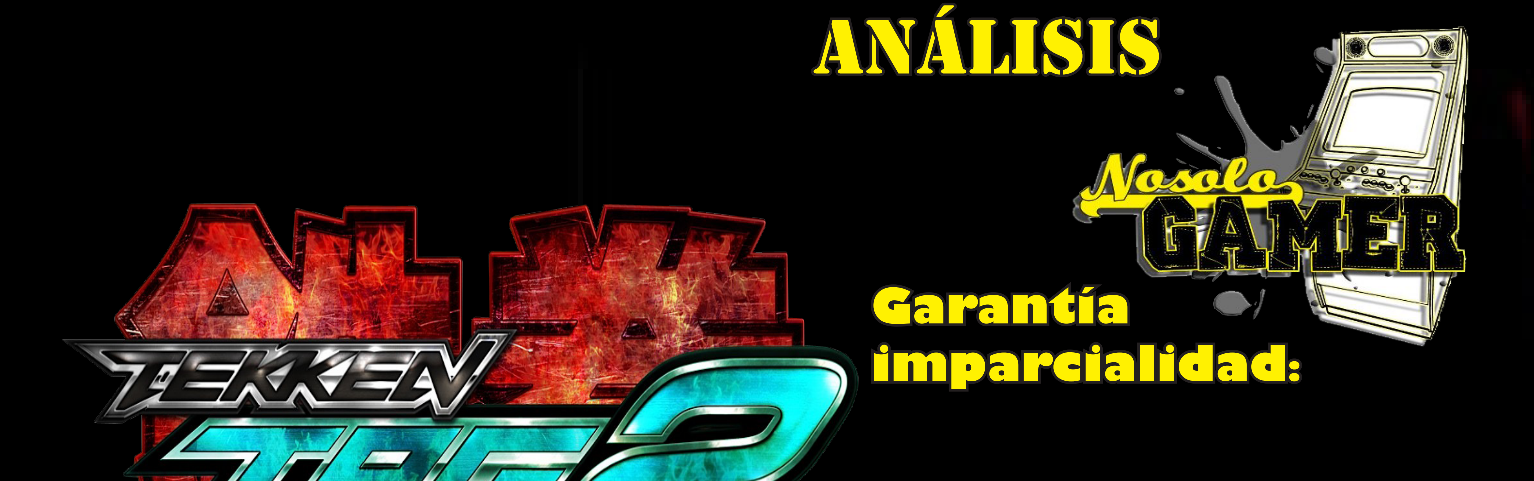
Gráficos: 9
Sonido: 8
Jugabilidad: 9
Duración: 10

Total: 36/40

THE NEXT TIME YOU'RE BORED, TWIDDLE YOUR THUMBS.



ANÁLISIS



Todos conocemos la gran saga de lucha del puño de hierro, mientras esperamos como locos Tekken 7 nos llega esta entrega que es la secuela de Tekken Tag Tournament que vio la luz en PlayStation 2 en el año 1999. Tekken Tag Tournament 2 fue anunciado en el Tokio Game Show de 2010 creando una gran expectación entre todos los seguidores de la saga a nivel mundial.



Primero fue lanzado su arcade en verano de 2011 como no en Japón, no es ninguna

novedad que esta clase de juegos se quede en su país de origen. El arcade sufrió una actualización y paso a llamarse Tekken Unlimited y esta fue la base sobre la que se creó la versión para las consolas de sobremesa actuales y la futura WIIU.

Como sabréis , el último juego de la franquicia fue un croosover entre Tekken y otro gran juego de lucha Street figther, el resultado fue el popular Street Fighter X Tekken. Este título no se basa en nada de la mitología de los dos universos, poseía su propio argumento donde se nos hablaba sobre como las corporaciones más importantes de los dos mundos luchaban por la caja de pandora. También disfrutábamos de peleas por parejas, individuales, etc, todo ello aderezado con gráficos cell shading (muy alejado de la estética Tekken).



Pero ahora si, después de 2 años de espera entre la conversión y el desarrollo , y después de un magnífico trabajo por parte de Namco (podemos decirlo con total seguridad) , lo tenemos , lo hemos jugado y ahora te lo contamos .



Desarrollo: Namco Bandai
Producción: Namco Bandai
Distribución: Namco Bandai
Precio: 65,95 € (ESPAÑA)
50,89 (PAL UK)
Jugadores: 1-4
Textos: Castellano
Voces: Inglés/Japonés
Online: hasta 4 jugadores
Fecha de Lanzamiento: 14/09/2012
Plataforma: PS3, XBOX360, WII U

Debo comenzar el análisis, casi me veo en la obligación moral, por lo que normalmente llama más la atención en los juegos de lucha, los modos (¿que creías que me refería a las luchadoras?) que al fin y al cabo son la piedra angular hoy en día de estos juegos , y de eso este tiene mucho y muy bueno.

Pero quitando los modos que obviamente tiene, es más, que tendría cualquier juego de su categoría, modos versus, historia, etc... me gustaría centrarme en los modos más novedosos y exclusivos de esta entrega en particular que son los que realmente destacan sobre el resto: Figth Lab, Tekken Tunes y un sobresaliente modo on line.

Comenzaré por el más curioso de todos, el laboratorio de lucha o Figth Lab. Controlas a combot , un robot de combate con el que tendrás que superar un montón de retos , de dificultad progresiva cuyas recompensas en forma de objetos varios te permitirán personalizar al robot tanto en apariencia como en movimientos, formas de lucha, etc... Vamos que es una forma muy entretenida de fabricar tu propio personaje completamente a tu gusto. Una vez que superes el Figth Lab tendrás a tu combot siempre seleccionable tanto en los modos offline como en los modos online, pero en estos últimos solo en partidas no clasificatorias .

El otro modo exclusivo, mejor dicho mejorado a la máxima expresión puesto que aparecía ya en tekken 6 , es Tekken Tunes que te permite modificar la música del juego , tanto en los menús como en los escenarios completamente a tu gusto. Puedes elegir tanto la que has descargado en forma de DLC como la que tengas en tu sistema o incluso la que quieras meter mediante un dispositivo de almacenamiento en los usb de tu consola ,cosa que se agradece sobre todo si vas a estar unas horas jugando (y lo estamos), la única pega es no poder usarlo en combates on-line por razones obvias.

Y es que la personalización da un paso enorme en este título, porque tiene muy pocos límites esta vez, puedes personalizar tu personaje con ropa, complementos, armas y mucho más. Además de poder hacer lo mismo con la barra de vida (tamaño, ubicación, color, etc), incluso el panel led que aparece detrás de los luchadores antes de los combates y muchas otras cosas, pequeños detalles que lo hacen una maravilla de la customización.

El modo online esta vez se llama World Tekken Federation y es un producto sobresaliente. Tras conseguir tu pase on-line (obligatorio para poder disfrutar de ello), tendrás acceso a un sin fin de opciones y actividades, puesto que la WTF, está diseñada como una red social en toda regla con una gran cantidad de opciones entre las que esta:

Rankings de victorias de un determinado jugador o personaje.
10 últimos combates de tus amigos (por eso de comparar).
Crear clanes y rivalidades.
Desde la WTF gestionan todos los concursos y desafíos.
Salas de juego, combates por rango.
Rey de la pista (con este perderemos un par de meses de vida).









una fluidez increíble salvando algún lag en alguna ocasión, incluso con el ancho de banda español (milagro).

¿Qué os puedo decir del apartado técnico ?

Pues solo una cosa, rozando la perfección. Comparte el mismo motor gráfico que Tekken 6 pero exprimido hasta la última gota para ofrecerte un apartado visual excelente, desde las animaciones en segundo plano, objetos que se rompen cuando impactamos contra ellos, escenarios de dos niveles a los que se accede a otras zonas dando el golpe en el sitio justo(y cuidado con esto que hace mucha pupa). Todo con una fluidez impresionante y la luz muy realista y trabajada, en fin una calidad técnica sobresaliente.

Además de las opciones de personalización del sonido, cabe destacar que las voces de los personajes están en el idioma materno de cada uno, así encontraremos japonés, inglés o castellano.

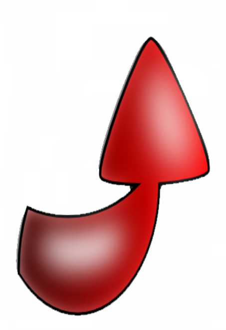
Conclusión:

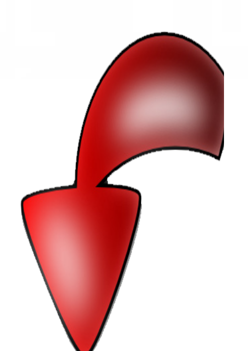
No es el Tekken más novedoso y no tiene porque serlo, recordemos que se trata de un spin-off, pero sí de los más ricos gráficamente hablando. Sus exclusividades están muy trabajadas y se nota, además su cantidad de personajes es increíble con más de 50 personajes. Desafiante, divertido e imprescindible si buscas un juego de lucha con el que disfrutar offline y con el que alucinar online, además con algún final de personaje revelador para el próximo Tekken 7.

Roberto Garzón

Lo mejor y lo peor

-Sus gráficos, unidos a una jugabilidad fluida y una duración que lo convierten en un juego al que dedicar muchas horas.





-Tal vez algunos lags en el modo online.

Puntuación:

Gráficos: 9
Sonido: 8.5
Jugabilidad: 9
Duración: 10

Total:

36.5/40



Desarrollo: Tecmo Koei
Producción: Namco Bandai
Distribución: Namco Bandai
Precio: 60,95 € (ESPAÑA)
40,15€ (PAL UK)
Jugadores: 1-2
Textos: Castellano
Voces: Japonés
Online: No
Fecha de Lanzamiento: 21/09/2012
Plataforma: PS3





Muchos conoceréis la obra de Eiichiro Oda, One piece, pero pocos sabréis que este año cumple quince años desde la primera publicación allá por agosto del 97. Desde entonces y hasta el día de hoy, han aparecido 67 tomos del manga, 570 capítulos de anime, 12 películas, varios especiales y Ovas, y 32 videojuegos. Pero hoy toca hablar de los videojuegos, y es que en España, salvo un título en Ps2, el One Piece Grand Adventure, el Grand Battle de DS y mas recientemente los dos One piece: Unlimited Cruise, para Wii y 3DS, esta licencia ha pasado casi de puntillas, poco tiene que ver con lo que hemos visto con respecto a otras obras de la Sueisha como pudiera ser Dragon Ball, o Naruto, y es extraño cuando One Piece ha superado de sobras a estas dos en su país natal, y para muchos de los que nos gusta el mundillo, pensamos que se puede decir que es una de las grandes joyas, ya no solo actuales, sino de todos los tiempos. Aun así, en este caso, Namco-Bandai se ha portado y nos ha traído a occidente dicho título para regocijo del personal, y todo junto al equipo Omega Force perteneciente a Tecmo Koei y que es el principal desarrollador de la serie Dynasty Warriors, y que ha cogido la formula de los Musou, la han amasado y la han transformado para que podamos tener la sensación de que no solo estamos jugando a algo parecido a un Dynasty Warriors, sino que tenga sus propias y únicas cualidades. Y es que cuando hablamos de Musou, hablamos de lo que es un Beat´em up adaptado a las nuevas capacidades, con cientos de enemigos en pantalla, dispuestos a caer rendidos a golpes, mientras te vas desplazando por un escenario donde de manera localizada se van produciendo los diferentes eventos.

Voy a ser el rey de los piratas...

Y para ello, que mejor que rememorar el pasado, puesto que en esta entrega, comenzamos con un tutorial en el que se puede leer "2 años después", que el que siga la serie, sabrá a lo que se refiere, y al que no lo sepa, debe obviar lo que he dicho. Tras la reunión del grupo, pues a modo de recordatorio, irán hablando de todas las historias que han vivido en todo este tiempo, de los enemigos a los que se han enfrentado y a los amigos que han encontrado, e incluso dejado por el camino. La historia se irá sucediendo por las diferentes sagas que ha acontecido al manga, siendo lo usual que cada saga disponga de un capítulo, o dos como mucho, y que salvo en contadas excepciones solo manejes a Luffy. Además, hay que sumar que conforme vas desbloqueando los difer-









entes capítulos, desbloqueas también al resto de personajes con los cuales podras jugar, que en definitiva sería el resto de la banda del sombrero de paja: Roronoa Zoro, Sanji, Ussop, Nami, Nico Robin, Tony Chopper, Franky y Brook, además de Portgas D. Ace, Boa Hancock, Jinbei y Barbablanca. Cada uno con sus ataques característicos, que aunque tengan los nombres españolizados, algunos de ellos con nombres demasiado ridículos, al menos están fenomenalmente representados en la práctica. Aun así, en poco mas de ocho horas, o menos, te lo habrás pasado y seguirás teniendo ganas de mas.

Pero no os proecupéis, además del modo Diario, disponemos del Otro Diario, donde con los otros personajes que hemos desbloqueado, podremos revivir una serie de campañas propias, siendo este modo de juego el que más amplia la vida del título, llegando a ser necesarias varias docenas de horas para completarlo al 100%. Y no nos olvidemos que disponemos de un cooperativo, que sin estar creado de manera especial para el juego, agradece que podamos luchar mano a mano con algún amigo.

A todo esto le sumamos que tenemos que subir los niveles del personaje, conseguir monedas que nos servirán para subir un poco los stats de los personajes. Vamos que quizás no es tan largo como pudiera ser el juego del Puño de la Estrella del Norte, que para mí es el que mas se asemeja en este título, pero no se queda atrás, y que aunque el modo historia normal peque de ser menos completo de lo que pudiera ser, no se convierte en algo negativo en ese punto.

Miremos en las bodegas del Thousand Sunny

En lo técnico, visualmente es una maravilla, los personajes son sin duda clínicos a sus alters en papel, y la animación de los mismos, también es digna de

mención, y es que el trabajo de cell shading es de los más logrados que podrás ver actualmente. Además ayuda que el juego sea tan colorista como es el anime, y que refleja todo el espíritu de One Piece, aunque a la hora de la verdad, el juego herede todo lo malo de los Dynasty Warriors, que no es otra cosa que los escenarios sosos y mínimamente funcionales, en los que la ausencia casi total de interacción, nos hace pensar que estamos en poco mas que en un tablero gigante. Otra cosa es la cantidad de enemigos en pantalla, casi todos ellos clones salvo contadas ocasiones, tampoco es tan amplia como en los Dynasty, aunque esta afirmación a veces puede ser incluso bastante debatible. Aun así, el juego se muestra ágil, con un Luffy acorde a sus capacidades y que ni nos sorprende por su rapidez ni nos puede parecer un peso muerto como en otros títulos parecidos. Y es que sin duda, la fluidez es otro de esos puntos a destacar.



Musicalmente hablando es genérico, demasiado incluso, con temas que ya no solo no recuerdan demasiado a la serie, sino que te hacen pensar que es lo que menos intención tenían de trabajarse. Pero no ha pasado lo mismo con el doblaje, el cual incluye a los seiyuu originales, en un trabajo arduo en el cual notas como estos señores viven los personajes, siendo sin duda algo que no solo se agradece sino que todo lo que no hubiera sido el doblaje original, hubiera empeorado bastante la sensación de juego.

Veredicto

A este juego puede pasarle algo parecido a lo que le pasó meses atrás al juego de Saint Seiya, y es que la nota pueda ser muy diferente si eres fan a que no lo seas, pero en este caso, por suerte, se trata de un juego muchísimo mas accesible que al que hacía referencia. Y es que el juego sino eres fan, es entretenido, divertido sin duda, pero peca de tener una mecánica con tanto QTE, que sin ser difíciles, si cortan el ritmo, sobre todo cuando en el 80% de los casos, se podría sustituir por un botón cualquiera con una jugabilidad menos cuadriculada. Ahora bien, si eres fan tampoco vas a estar del todo contento, ya que hay arcos argumentales que faltan, y no precisamente de esos que fuesen de relleno, como el arco de Kuro, o mas importante, Skypiea. Cosa que te hace pensar que no seria descabellado una segunda entrega de este título como pasará en breve con el juego del Puño de la Estrella del Norte.

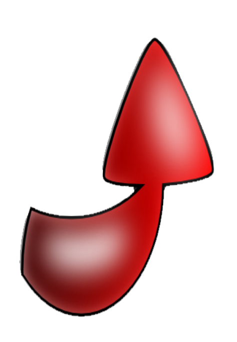
Serguio Aguilera



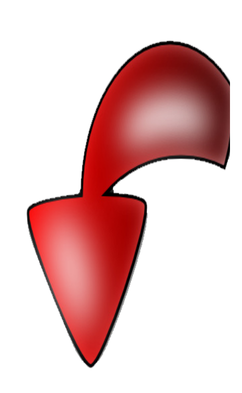




Lo mejor y lo peor



-El doblaje original en japonés
-El modo Otro diario y poder manejar a Barbablanca
-Los combates contra los principales enemigos de la serie
-El diseño de los personajes y como están plasmados en el juego



-Le faltan los temas musicales originales.
-Los diseños de escenarios, bastante sosos y sin vida
-El exceso de QTE en ciertos momentos que se podrían haber simplificado con una mejor jugabilidad
-Faltan arcos argumentales y algunos enemigos con cierta importancia.



Puntuación:

Gráficos: 8
Sonido: 7
Jugabilidad: 7
Duración: 8

Total: 30/40



Desde que se anunció el querido/odiado Kinect, muchas pajas mentales han pasado por nuestra cabeza a modo de uso final del cacharrito de marras, y aunque alguna de ellas ya se ha visto de manera oficial como pudiera ser el fallido Star Wars Kinect, entre nuestros sueños más onanistas siempre ha estado un juego basado en la obra de Akira Toriyama.

El título en cuestión, que se anunció el pasado mes de abril, fue confirmado poco después por parte de Namco-Bandai, que ha sido quien ademas ha traído a Europa el título a un precio reducido. Localizado al castellano en cuanto a textos en pantalla, las voces del título se encuentran en ingles y las sintonias originales de la serie se omiten como suelen pasar en los títulos de Dragon Ball (y en casi todos los títulos basados en anime). Como nota curiosa, existen unas cartas QR, con las cuales podremos desbloquear un numero del personajes, y que dichas cartas se regalarán en las reservas y de manera posterior, aunque creo que esto, en nuestro país ha quedado muy relegado y tendremos que buscarnos ciertos códigos QR de manera externa.

El Yamcha de los juegos de Dragon Ball

Los nipones de Spike, que en su momento desarrollaron los clásicos Budokai Tenkaichi, y mas recientemente los Raging Blast y el Ultimate Tenkaichi, se animaron a hacer este experimento. Mas de uno, cuando se enteró de esto, pues esperaría algo mejor o peor, pero seguro que un juego de lucha que directamente bebiera de un Tenkaichi, con su obvia adaptación eso si, pero no ha sido de lejos así.

En el título, entre los diferentes modos que nos encontramos, está el modo historia, subdividido entre los diferentes combates, por ejemplo la saga de los saiyajin, que comienzas con un enfrentamiento contra Raditz, continuando con los Saibamen y continuando hasta llegar a la transformación en oozaru de Vegeta. Los combates son exactamente igual a la serie en cuanto a desarrollo y eso es lo que vas a jugar, por lo que no tendrás opción de distanciarte de esta, y las únicas posibilidades que te dan es hacer uno de los dos especiales posibles en cada momento, por lo que en lo jugable se queda muy corto, y ademas en los mismos enfrentamientos, a modo de descanso te plantan una escena predefinida, que quizás es lo mas interesante del juego, por lo que cuando te das cuenta, lo que estas jugando es a una inmensa cadena de QTE, que encima se puede ver lastrada por pequeños problemas de lag con el Kinect.

Es cierto que se dispone de más opciones de inicio, pero si me permitís, hablare de una que no existe, el modo vs o cooperativo, y es que aunque Kinect está adaptado para dos jugadores, y no nos vamos a morir porque partan la pantalla en dos, no se ha querido im-

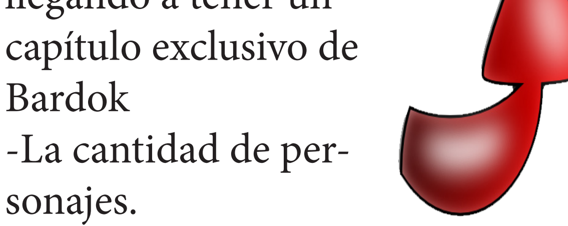


Desarrollo: Namco Bandai
Producción: Namco Bandai
Distribución: Namco Bandai
Precio: 40,95 € (ESPAÑA)
32,15€ (PAL UK)
Jugadores: 1-2
Textos: Castellano
Voces: Inglés / Japonés
Online: Marcadores
Fecha de Lanzamiento: 05-10-2012
Plataforma: XBOX360



ANÁLISIS





plementar este modo, que de seguro hubiera sido un punto muy a favor del título, y que cuya falta, nos hace recordar de que sí, que aquí todo lo que sea salirse del guión en un combate, no está permitido.

Conclusión

¿Eres seguidor de Dragon Ball y bastante permisivo en ciertas carencias? Si la respuesta es Sí, este puede ser tu título, un juego que se convierte en poco más que un simil de un "shooter-on rails" con casi menos interacción. En la pantalla verás auténticos combates, e incluso te emocionarás haciendo "kames", pero seamos sinceros, casi todo se limita a hacer lo mismo, ademas se encuentran bastantes fallos de detección de movimientos, los cuales te llevara a hacer el doble de lo que tenías que hacer en un principio, para que el Kinect, te haga caso. En definitiva, debes saber lo que hay, y que lamentablemente la oferta de Kinect no haga justicia a lo que este dispositivo pudiera hacer, pero fuera como fuese, tampoco han acertado con este juego, aunque hacer un kame hame ha, siempre será reconfortante.

Sergio Aguilera



Lo mejor y lo peor

-Sin duda, las escenas entre combates, llegando a tener un capítulo exclusivo de Bardok
-La cantidad de personajes.

-No da ni de lejos, la sensación de que estés combatiendo y casi el 90% del tiempo, estarás dando puñetazos al aire.
-Gráficamente no se puede comparar a otras obras basadas en licencias anime, muy coloristas pero muy simples.

Puntuación:

Gráficos: 6
Sonido: 6
Jugabilidad: 3
Duración: 4

Total: 19/40

Desarrollo: PlayStation CAMP!
Producción: Sony
Distribución: PlayStation Network
Precio: 12,99 €
Jugadores: 1-2
Formato: Descarga
Textos: Castellano
Voces: Inglés
Online: No
Fecha de lanzamiento: 26/09/2012
Plataforma: PlayStation 3





Los japoneses tienen que estar locos, eso es lo primero que uno piensa cuando descubre este título, un simulador de supervivencia animal, en el que puedes encarnar a un animal entre los ochenta diferentes que hay, entre una variedad pasmosa que va desde un pollito a un elefante, pasando por tigres, ciervos, osos, gatos, diferentes razas de perros o incluso velociraptores u otras especies extintas. Y es que este título es tan atípico, que aquí no se han atrevido a traerlo en formato físico, cosa que sí pasó en Japón, allá por el mes de junio, aquí directamente se ha optado tener que tirar de la PsnNetwork, cosa que también ha reducido el precio final del título, que agradecemos, por supuesto.

Welcome to the Jungle...

La humanidad ha desaparecido, así reza el comienzo del título, y tú, seas el animal que seas, solo tienes un final, sobrevivir, ya sea evitando que te coman, o comiendo. El juego se resume en controla los diferentes puntos de una zona, mientras cazas o comes, evitando a todo aquel que pueda ser un peligro para ti e intentando alcanzar un status para poder conquistar a la hembra dominante, acto seguido aparearte y empezar a jugar con la manada en la siguiente generación, ¿lo resumo más? Vivir, comer y follar, tal cual. Y ojo, no es fácil, porque lo mismo eres un pollito, el cual eres el escalón más bajo de la pirámide alimenticia, o lo mismo eres un león, situado en los escalones más altos, pero con una mayor cantidad de enemigos potenciales. Y es que el juego cambia ya seas herbívoro o carnívoro, y por ello, aunque no significa un cambio radical en el sistema de juego, es cierto que tu ingenio para evitar problema, tiene que ser mas espabilado si tu alimentación se basa en hierbajos, porque el ocultarte como si fuera esto un Metal Gear, está a la orden del día, y para ayudarte incluso tienes un radar que te indica en el mapa los otros animales que vas a encontrarte por el camino. Y la verdad es que cumple, con unos mapas pseudo 2,5 D, en el que te puedes mover lateralmente, y en algunos puntos puedes cambiar de planos entre los diferentes barrios de la devastada ciudad de Tokyo. Podrás saber de antemano que cantidad de alimentos tiene el nuevo barrio que vas a visitar, y lo que te vas a encontrar allí en cuanto a afluencia animal, para poder orientar tu estrategia a donde mejor te convenga. Curiosamente desde este menú también tendrás acceso a los diferentes regalos que iras consiguiendo en el juego, los accesorios, ya sean collares, vestidos, zapatos, que harán que tu animal sea la cosa mas indigna que ha parido la tierra, pero que sin embargo aumentará los stats como si de un juego de rol estuviéramos hablando.











Bueno hasta ahora he hablado primordiálmente del modo principal, el modo supervivencia, pero el juego incluye otro modo, el Historia, el cual se compone de varias decenas de capítulos protagonizados por diferentes animales, y que se irán desbloqueando conforme le vayas echando horas y consiguiendo objetivos en el modo supervivencia. Las historias aquí contadas, son básicamente ridículas, graciosas, pero sumamente ridículas, en las que unos más humanizados animales, lo mismo te cuentan una historia de amor, que una de venganza.

En lo técnico, no quiero reiterarme en que sea pobre, muy pobre, ya sea en los modelos que son una cantidad tremenda, como en escenarios que también son bastante estáticos (es lo que tiene las ciudades abandonadas), y por lo que se ve, se ha considerado en todo momento como un juego menor, como una apuesta pero gastando la menor cantidad de recursos posibles, en la que ni siquiera la música es destacable (incluso diría que es bastante pesada) y los efectos de sonidos intentan cumplir, aunque a veces metan unas patadas tremendas usando sonidos de un animal a otro. Por lo demás, todos los textos en perfecto castellano, ya sean los archivos que encuentras que te cuentan poco a poco el porqué de la desaparición de la humanidad, como todas las descripciones o charlas que tienen los animales entre ellos.

Conclusión

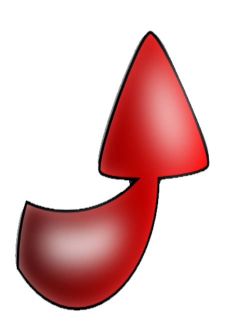
Sentirte como un pollito o un conejo, y ver que cualquiera te puede fastidiar la partida porque se encapriche de tu carne poligonal, es un hecho frustrante, pero al fin y al cabo, es lo que buscas, y lo transmite de la mejor de las maneras. No ir a saco, controlar cada movimiento, y pensar que otro animal te puede poner en aprietos en cualquier momento es impresionante. Llevar un pomerania, y aun siendo una puñetera bola de pelos, demostrar que puedes con un grupo de lobos, es irreal, hace gracia, pero supera el limite de lo que nos parece coherente... aun así, gusta y gusta mucho. Lo malo es que no es un juego de disfrutar, no está hecho para que te recrees, los años pasan rápido y tu animal parece que tiene un agujero negro en el estomago que le hace estar ingiriendo comida cada cinco pasos. Pero no me tengo que quejar, es una apuesta de las que gustan, de las que hacía años que uno no veía y de las que uno quiere más, una apuesta de la cual puedo obviar el hecho de que el guepardo esté hecho con tan pocos polígonos que parezca hecho de cartón. Es un juego que como te capture, tendrás que sobrevivir todo el tiempo que puedas antes de poder soltarlo.

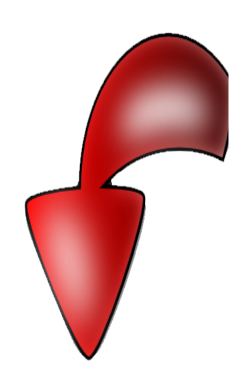




Lo mejor y lo peor

-El precio, apenas 12 euros
-Lo original del planteamiento, y lo adictivo.





-Técnicamente es de la generación anterior.
-A veces es extremadamente irrealista, con mi terrier maté a una manada de lobos y una de hienas

Puntuación:

Gráficos: 5
Sonido: 7
Jugabilidad: 9
Duración: 8

Total: 29/40

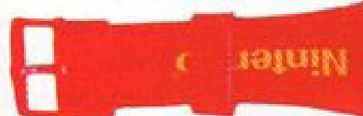
¡Ha llegado tu hora!




Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

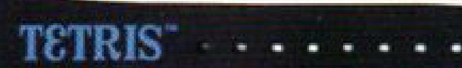
¡Rescata a la Princesa!




Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

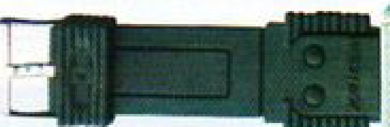
¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

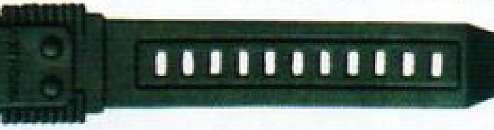



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!





Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

TIME GEAR

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris.............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda .............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ...............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy ........................P.V.P. 2.500 ptas.

NT

NOMBRE.................................APELLIDOS.................................

DOMICILIO.................................LOCALIDAD.................................PROVINCIA.................................

CODIGO POSTAL (imprescindible)................................. TELEFONO.................................

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.................................
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.................................

Titular de la tarjeta (si es distinto).................................

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

Han pasado varios años desde aquel Dream Build Play Challenge del 2009 donde un finalista llamó la atención de muchos, y no era otro que el juego que hoy nos atañe: Dust: An Elysian Tail. Por fin después de todo este tiempo ha salido a un precio de 1200 Microsoft Points en el Xbox Live Arcade, en mi opinión como el máximo exponente del "Summer of Arcade" del 2012, y ahora que el buen tiempo parece abandonarnos es el momento de retomar esta joya del verano.

Al ponernos a jugar lo primero que nos llama la atención es su colorido y animaciones, todas en 2D preciosistas y muy fluidas. Los controles responden bien a nuestros comandos y todo lo demás nos acompaña a que sigamos jugando sin tener que poner mucho de nuestra parte y disfrutar.

Todo comienza con una historia más o menos típica, la del héroe sin memoria al que... bueno esto no es tan típico, una espada hablante llamada Ahrah le pondrá a prueba a lo largo de la aventura. También nos seguirá la gatiélaga (gata + murciélaga) Fidget que aportará ese contrapunto divertido y emotivo que todo juego necesita, y como es típico también, a lo largo del juego descubrirás quien eres y porque







Desarrollo: Humble Hearts LLC
Producción: Microsoft Studios
Distribución: Xbox Live
Precio: 1200 Microsoft Points
Jugadores: 1
Formato: Descarga
Textos: Castellano
Voces: Inglés
Online: Marcadores

Dust 먼지 An Elysian Tail

ust 먼지

n Elysian Tail

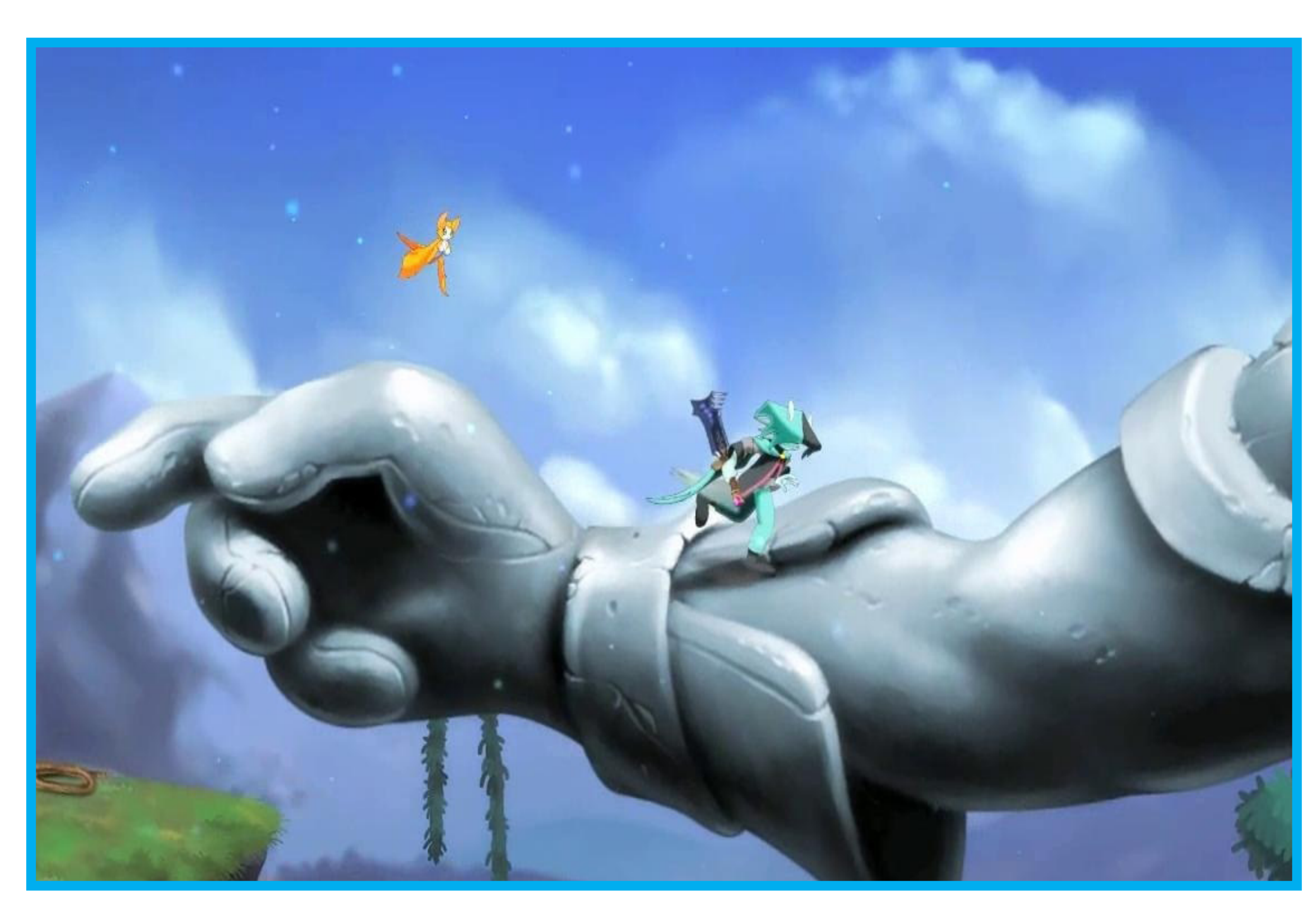
estás dónde estás.

En el apartado técnico destaca sobremanera como mencioné anteriormente los gráficos, tanto por su colorido como por su estética “cartoon” que recuerdan a series que solía hacer antiguamente Disney. Las animaciones también juegan un papel muy importante, por lo general rozan un nivel sobresaliente aunque alguna animación no me termina de agradar, será una sensación mía. Por otro lado tenemos el apartado sonoro, las melodías acompañan bien a la acción, los efectos de sonido están bien conseguidos, el viento que generas, los choques de la espada, etc... Y por último las voces que están en ingles, para mí la actuación de los actores me parece más que correcta aunque algún que otro personaje es un tanto plano en cuanto a su interpretación. El juego está localizado a nuestro idioma, así que aunque las voces están en ingles, los textos si están en nuestro idioma.

Otro aspecto destacable es la jugabilidad, el protagonista responde bien a lo que hacemos y conforme avanzamos en el juego iremos desbloqueando diferentes maneras de golpear a los enemigos, los cuales no son meros clónicos, gracias a Dios los han personalizado minimamente con diferentes colores y “skins”. En el 90% de los combates habrá un par de combinaciones de golpes que son las que usaremos y que son excesivamente poderosas. Para evitar el abuso de estas el personaje irá cambiando de color poco a poco hasta ponerse rojo e hiriéndose a él mismo. En el 10% restante, habrá que jugar contrarrestando ataques de enemigos más poderosos, dejándolos aturdidos y atacarles como si no hubiera mañana.

En el desarrollo del juego se ve de que fuente es la que bebe Dust: An Elysian Tail. Teniendo como padres adoptivos juegos como Super Metroid o Castlevania: Symphony of the Night, no es el primer exclusivo de este género ni mucho menos que sale en el XBLA. Allá por el 2009 nos vimos sorprendidos por Shadow Complex, otro paradigma del género, pero no nos desviemos... en Dust: An Elysian Tail vamos explorando ubicaciones y conforme ganamos habilidades podemos acceder a otras zonas y tesoros, aunque a diferencia de los padrastros, un cuadro del mapa no es una pantalla sino que es una extensión mucho mayor que bien podría ser de aproximadamente 5x5 pantallas, por tanto aunque los mapas parecen ser menores, las zonas de exploración son enormes, aparte de esto nos encontraremos algún que otro enemigo en el juego que misteriosamente se parece a un “boss” de los antes mencionados.

Por último tenemos la duración del juego, el cual para sacarlo todo al 100%, es decir explorar todo el



mapa, realizar los desafíos, que no son otra cosa que pruebas a contrarreloj, encontrar todos los tesoros y amigos enjaulados, podrás pasar tranquilamente jugando entre 10 o 12 horas, duración más que suficiente para un juego descargable en los tiempos que corren.

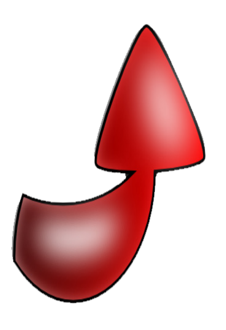
En conclusión aunque realmente no innove en ninguno de sus apartados, si cumple holgadamente en todos ellos con nota. En definitiva estamos ante un "metroidvania" a lo Disney, lo bastante redondo como para estar enganchado durante horas y que te divertirá de principio a fin.

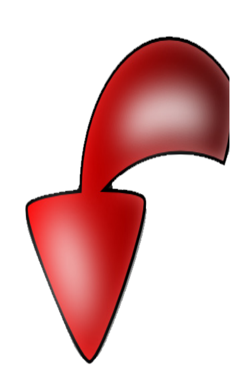
José Manuel Jurado Bueno

Lo mejor y lo peor

- Los gráficos y animaciones, son como ver una película de animación, bueno casi...
- Un control suave







- Historia olvidable que no aporta mucho...
- Falta de innovación en el género.

Puntuación:

Gráficos: 9
Sonido: 7
Jugabilidad: 8
Duración: 8

Total: 32/40



- ¿Qué es DayZ?

Los zombis están de moda. Cine, televisión, literatura y, cómo no, videojuegos, parecen no haber podido escapar a su mortal mordedura. Series de televisión como The Walking Dead (proveniente a su vez del cómic americano con mismo nombre), películas como Bienvenidos a Zombieland, Zombies vs Strippers o la nueva entrega de Resident Evil: Venganza, libros como Zombi; Guía para la supervivencia y videojuegos como Left 4 Dead, Dead Island, Dead Rising o el futuro Zombie U, son unas pocas muestras que nos confirman que estas criaturas gustan al público y tienen la intención de quedarse durante largo tiempo.

Así pues, con esta fiebre del zombi nos hemos encontrado, casi de bruces, con un producto que nos ha sorprendido muy gratamente el cual, pese a estar aún en proceso de desarrollo, se conoce como uno de los simuladores de supervivencia de referencia. Es el mod (modificación) DayZ.

Cogiendo como base el juego de simulación bélica ARMA II y su expansión ARMA II: Operation Arrowhead, los cuales son necesarios para la instalación de dicho mod, DayZ nos presenta un territorio gigante a explorar donde la premisa básica será sobrevivir a un apocalipsis zombi.

- Primeros pasos:

Empezando simplemente con una mochila cuyo contenido son un juego de vendas, unos analgésicos y una linterna, el juego nos coloca en una parte del extenso mapa de la región de Chernarus (ubicado en la antigua U.R.S.S), generalmente los puntos de aparición serán en zonas costeras, y será menester del jugador empezar a explorar el territorio con el fin de poder encontrar armas, víveres, herramientas… cualquier cosa que nos pueda ser útil dentro de este desolado mundo.

DayZ se toma muy en serio la idea de supervivencia, por lo que obligará al jugador a mantenerse alerta en todo momento, pues nuestros enemigos no serán únicamente las criaturas de ultratumba. El hambre, la sed, incluso la temperatura corporal serán elementos que debamos tener en cuenta si no queremos tener más de un sobresalto. Dichos indicadores nos mostrarán el grado de hambre, sed y temperatura que tiene nuestro personaje. Estando en verde significará que nuestro estado es óptimo, pero en cuanto vayan cambiando de color, llegando al rojo, significará que deberemos poner remedio, comiendo, bebiendo… si no queremos que nuestro personaje empiece a reaccionar negativamente, nublándose la vista, perdiendo salud, y dificultando de sobremanera la ya alta dificultad del título.





RECOMIENDA

La mayoría de estos objetos de primera necesidad los podremos encontrar tirados por todo el escenario, siendo los supermercados, casas particulares y alguna que otra nave industrial los lugares más óptimos para su búsqueda.

Latas de comida, de bebida, vendas para cuando nos golpeen y perdamos sangre, armas para enfrentarnos a los enemigos… serán objetos indispensables y los primeros que deberán ser adquiridos, aunque el jugador puede ir más allá y, en el campo de la comida, por ejemplo, podremos dedicarnos a cazar ciertos animales salvajes, de los cuales (siempre que llevemos un cuchillo) podremos obtener su carne.



No obstante para poder consumirla necesitamos fuego con el fin de cocinarla. Para ello nos veremos requeridos de madera (que la podemos obtener de ciertos árboles siempre que llevemos con nosotros un hacha) y de cerillas para hacer fuego. Una vez realizados todos estos pasos, nos veremos capacitados para cocinar aquellos filetes y hacer que nuestro nivel de hambre se mantenga óptimo durante un buen rato y conseguir recupera gran parte de vida.



Este ejemplo es una pequeña muestra de las cotas de realismo que puede alcanzar el juego, todo se mueve por la lógica y su autor no ha escatimado en ideas para poner a prueba la habilidad del jugador. Por ejemplo, uno de los puntos fuertes del juego es el hecho de poder llevar vehículos. No todos los que nos encontremos serán válidos para su uso y aquellos que sí, necesitarán ser reparados para poder ser utilizados. Unas piezas de recambio, ruedas, un kit de reparación… el juego nos indicará que elementos harán falta para poder arreglar el vehículo. Una vez que lo tengamos reparado, hemos de tener en cuenta un último elemento; la gasolina. Como si de la misma vida real se tratara, todos los vehículos (salvo la bicicleta) necesitarán de combustible para poder funcionar, por lo que será tarea nuestra llevar con nosotros bidones de gasolina para poder echar al coche y dirigirnos a cualquier depósito de combustible/gasolinera para poder llenar los bidones con los cuales alimentare-

mos nuestro vehículo.

Como decimos realismo acrecentado, visible también en nuestro inventario. Al empezar el juego llevaremos una mochila con pequeña capacidad de almacenamiento (podremos encontrar otras más grandes por el territorio) y depende el objeto que llevemos nos ocupará más o menos espacio dentro de la misma. Así pues no será lo mismo llevar una lata de refresco que una rueda de coche, por lo que el juego obliga al jugador a que éste piense que objetos son los más necesarios para realizar aquel objetivo que tenga en mente.



-Ya estoy armado y preparado. ¿Ahora qué?

Ésta es la pregunta que mucha gente podría realizarse una vez ha obtenido algún arma y víveres. ¿Qué hay que hacer? Como hemos dicho al principio, DayZ no es un juego en sí, sino una modificación que no está terminada, por lo que hay muchos elementos que aun no están implementados. Uno de ellos es el sistema de objetivos y/o misiones, pues el juego en ningún momento nos da una tarea concreta a realizar. Esto, a priori, podría parecer un elemento negativo, no obstante nada más lejos de la realidad, pues DayZ es en sí todo un objetivo.



Será el jugador quien se ponga sus propios retos u objetivos; el querer acercarse a cierta localización para explorarla, buscar vehículos y repararlos para luego utilizarlos, mejorar su equipo… así pues es el mismo jugador quien tendrá la libertad absoluta de decidir que hace en este vasto terreno de 225km, aunque es cierto que en próximas actualizaciones no estaría de más que hubiera algún que otro objetivo para mantener el interés de muchos de los jugadores.

- ¿Qué enemigos me voy a encontrar?

Los zombis serán el principal enemigo del juego, unas criaturas que mientras están tranquilas andan despacio, pausadamente, pero que, en cuanto localicen al jugador, correrán rápidamente hacía él con el fin de golpearle.



Ese será su ataque, golpear al jugador para quitarle toda la vida, que aquí se mide en litros de sangre (y cuantos más litros perdamos, la pantalla se nos volverá gris y será más difícil jugar), pudiendo incluso partirle un hueso (haciendo que no nos podamos levantar y necesitemos morfina para levantarnos) o noquearlo y dejarlo inconsciente durante un tiempo en el cual será totalmente vulnerable a los ataques





de los zombi de los cuales acabará, probablemente, sucumbiendo. Dichos ataques acabaran, en su mayoría, por hacernos sangrar, por lo que necesitaremos vendas para tapar la herida y evitar el derramamiento de sangre.

Con un arma cuerpo a cuerpo o bien un buen disparo a la cabeza no tendrían que ser enemigo difícil de combatir, el problema lo encontramos cuando nos enfrentamos a más de uno llegando al punto que merece la pena, en muchas ocasiones, salir corriendo o bien evitar el enfrentamiento directo. Para ello podremos ir en cuclillas o arrastrándonos, con lo que disminuye el porcentaje a ser vistos. Aunque no solo de vista se guían los enemigos, pues el oído también puede servir de ayuda a los zombis para localizarnos y deberemos ir con mucho cuidado de no hacer excesivo ruido cuando nos encontremos en una zona llena de zombis. Ambos indicadores (ruido y visión) los encontraremos dentro del mismo hud.

Otro de los grandes, y quizás más temibles, enemigos que nos podemos encontrar son los mismos humanos. DayZ no es un juego offline, para poder acceder al juego deberemos conectarnos antes a un servidor donde habrán más personas jugando. Cada servidor tiene unas características especiales, puede ser de día o de noche (durante la noche el juego cambia radicalmente siendo una verdadera odisea el jugar pues

la visión es casi nula), o puede tener una dificultad más o menos elevada.

Una vez entremos, todos aquellos jugadores que nos encontremos (los cuales podremos contactar por chat de texto o voz, si tenemos micro) podrán ayudarnos, no hacernos caso o, directamente, matarnos. Así pues, una vez más el realismo se hace presente en el juego, pues al no saber cuáles serán las intenciones de ese jugador que nos encontremos (ni que ellos sepan las nuestras) y el mismo miedo a morir, harán que en la mayoría de casos (si los jugadores están armados) los encuentros acaben en una pequeña refriega que se saldará con la vida de uno de los contingentes. Informar que con una última actualización del mod, el juego "vestirá" al jugador depende sus acciones. Si se dedica a disparar a la gente sin motivo alguno el juego lo tachará de bandido y el jugador vestirá de diferente manera a aquél que se dedique a ayudar a otros, no obstante tampoco es un método 100% fiable sobre las intenciones del jugador que nos encontremos, así que mucha gente opta por la opción más fácil. Dispara primero y pregunta después.

El miedo a morir, como decimos, está patente durante todo el rato que juguemos a DayZ y se va incrementado a medida que avanzamos con nuestro personaje, ya que si somos eliminados (sea de la forma que sea) volveremos a iniciar el juego con un nuevo personaje con el que empezaremos de cero, perdiendo todo aquello que hubiésemos obtenido.

Si somos rápidos, tenemos memoria y nadie ha saqueado nuestro cuerpo, podremos dirigirnos al lugar de nuestra muerte para recoger los objetos, aunque será una tarea casi imposible en la mayoría de casos.

- Gráficos a la última:

DayZ, al ser un mod de Arma II, correrá bajo el mismo motor que éste, el llamado Real Virtuality 3, siendo uno de los motores más exigentes a la hora de configurar nuestro pc para jugar al juego. Con un pc de gama media podemos jugar sin muchos problemas al juego. Dejando las texturas y los detalles a un nivel medio no tendríamos que tener muchos problemas para poder mover correctamente el juego.

No obstante para aquellos que quieran sacarle el máximo partido van a necesitar de un pc de gama alta. Uno de los principales motivos lo encontramos en la llamada línea de visión. Al ser territorios





tan extensos, el juego nos da la posibilidad de configurar que tan lejos queremos ver en nuestra pantalla y os podemos asegurar que todos los que quieran poner la línea de visión al máximo se aseguren que su máquina puede con ello, pues la cantidad de recursos que pide son tremendamente exagerados. No obstante, para todos aquellos que puedan hacer funcionar DayZ/Arma II a un nivel alto sin duda disfrutarán de una experiencia de juego como pocas se han visto.

Al margen de la línea de visión, también podremos configurar elementos como el efecto posprocesado, filtrados, calidad de las texturas… que en gama alta harán las delicias de los jugadores más exigentes con ejemplos tales como ver la hierba aplastándose bajo nuestro paso, las texturas de los jugadores o los detalles de las casas y del mundo postapocaliptico que nos rodea.

- Sonido terrorificamente realista:

Siguiendo con la tónica realista que adquiere DayZ, la música brillará por su ausencia dejándonos solamente con todos aquellos sonidos que en más de una





ocasión nos dejarán pegados al monitor intentando descifrar el lugar de donde procedía un quejido zombi, descubrir quien ha pegado ese tiro y porqué, o bien el ruido de un motor acercándose a nuestra posición que hará decidir si queremos escondernos y que pasen de largo, sean quienes sean, o bien acercarnos y intentar conseguir (con mucha suerte) algo de ayuda.

- Conclusiones:

DayZ es un concepto de juego como pocos se han visto. Podríamos llamarlo un simulador de supervivencia, dentro de este apocalipsis zombi.

Cierto que aun está en proceso de desarrollo y hay muchas cosas que pulir, como ciertos fallos que pueden causar la muerte del jugador inmediatamente (como al abrir una puerta), pero las primeras impresiones que podemos sacar desde que salió dicho mod, Mayo de 2012 han sido tremendamente positivas. Y para los que más puristas de la lengua de Cervantes, informar que el juego solo se encuentra en inglés, aunque no es mucho problema ya que de texto solo tendremos el nombre de los objetos y alguna que otra breve descripción, poca cosa más.

Millones de descargas del mod, que es totalmente gratuito, y la cantidad de personas que hoy día juegan son un aval poderoso que demuestra que la fórmula gusta, funciona y se quiere más.

De hecho, el éxito ha sido tan grande que desde que salió DayZ al mundo, las ventas del título de Bohemia Interactive (Arma 2 y su expansión) se han disparado siendo uno de los productos estrella en el pasado "Summer Steam", y agotando su existencia en muchas tiendas físicas.

Tal ha sido la acogida del mod que hay noticias sobre Bohemia Interactive y su deseo de hacer salir a luz DayZ como un juego totalmente independiente de Arma II.

No obstante no todo son alegrías en el juego ya que hoy día, al margen de los errores que podemos encontrar (comprensibles en todo producto experimental) la principal lacra del juego reside en los llamados "truqueros" o "chetos", gente que se dedica a modificar cosas del servidor del juego, a hacer todo tipo de trampas, lo que conlleva que muchos jugadores se planteen dejar de momento al verse incapacitados de hacer frente a este colectivo indeseable que puede truncar toda esta gran experiencia de juego, robándonos los objetos, matándonos desde cualquier punto del mapa o haciéndonos mil perrerias más.

Por lo visto se está intentando arreglar el tema de estos "truqueros" aunque hoy día persisten convirtiéndose, como hemos dicho, en la gran lacra del juego.

Si por el contrario tenemos la suerte de entrar en un servidor donde no hayan éstas personas, podremos disfrutar de una de las experiencias más enriquecedoras, divertidas a la par que intensas, que nos ha ofrecido la comunidad de jugadores, y sus mods, a un precio medio de unos 25€, precio de Arma II y su expansión Operation Arrowhead (recordemos que el mod en sí del DayZ es totalmente gratuito). Una oportunidad nada desdeñable viendo los tiempos que corren hoy día, y nosotros seguimos a la espera, y con mucho interés. por saber más sobre este notable mod y esperar al día que podamos verlo como un juego independiente.

Xavier Muñoz Casermeiro



DIARIO DE PANDARIA
VOLUMEN 1

Hace un año, fue anunciada lo que sería la cuarta expansión del mundialmente conocido World of Warcraft, y esto sucedió en plena BlizzCon 2011, cosa que lejos de ser una alegría para todos los jugadores, supuso un shock bastante interesante, y es que aunque la gente preveía que la evolución del título tenía que llegar más pronto de tarde, el hecho de que la protagonizaran los pandaren, comenzó a ayudar a esa frasesilla que se escucha desde el primer año del gran título de Blizzard: “el WOW se está muriendo”

Y realmente poco ha llovido en el título desde el anuncio, porque la expansión de Cataclysm realmente ayudó a su nombre, y provocó un terremoto en los cimientos del mmo, pero sobre todo a nivel de usuarios. Pero no nos alarmemos, el as en la manga que se sacó Blizzard de regalar Diablo 3 a los que se suscribieran todo un año, ha conseguido retener a muchos, retenerlos y llevarlos de la mano a estos momentos, en el que la nueva carnaza, hace darle una segunda vida al juego.

Permitidme obviar todo lo que ha implicado la beta, ya que ciertamente no la he tomado muy en cuenta y no llegué a prestarle demasiada atención, pero lo que vi, lo encontré ligeramente cambiado, pero lo dicho, no sería capaz de extenderme más en ello. Ahora si me permitís, vamos a traspasar la experiencia a un nivel incluso más personal, mucho más de lo que podríais ver en cualquier revista o publicación parecida.

De primeras, admito que odio ver análisis de un título como este, o como Guild Wars 2, aunque sean las notas altas. Y es que para mí no tiene sentido ponerle nota a algo que está vivo o en este caso tiene una continuidad que supera las horas o días de juego, y por tanto solo podría atreverme a darle una nota cuando la expansión esté cerrada o en vías de extinción. Ya no solo son las cientos de horas para ver todo lo que te puede ofrecer el título, pero imaginad qué vais a un museo, no pasáis de la recepción, y con eso os atrevéis a decir que está bien o mal sin más argumento que lo que podéis ver desde lejos y en los folletos del mostrador, pues con este tipo de títulos, casi que podríamos decir lo mismo. No digamos ya que, como en otras expansiones, pasados 5 o 6 meses, tenemos más contenido, cosa que se repetirá al menos dos veces más hasta darlo por cerrado.

Lo dicho, no me gustan las notas para esto.

El reto de comprarlo

Pues el 25 de septiembre, a las 00:00, se permitía ya el acceso a la exótica Pandaria, el acceso a todo aquel que tenía su copia, claro está. Pero no fue así en mi caso, en el mío y en el de casi todo aquel que quería su copia física, ya que por esta vez y casi sin precedentes, se respetaron las fechas de salida, y aunque eso es algo respetable, no llega a ser del todo agradable cuando ves a cientos de jugadores y/o amigos leveando ya en la zona en cuestión. Así que quedaba claro, o ponerse los dientes largos o a dormir temprano y despertarse con ganas de hacer de las suyas en los mundos de Azeroth. Porque esta vez, por no suceder, no hubo nada más que contadas tiendas que abrieron de noche con motivo del lanzamiento de este título, queda lejos aquel Wrath of Lich King en que más de media España tuvo su propio lanzamiento. Y muchos ante esta imposibilidad, y viendo que en un título como este, una caja con un dvd y unas instrucciones, tiraron de la copia digital, que en este caso ha sido todo un éxito para Blizzard, tanto que se ha contabi-

EXPANSIÓN

WORLD OF WARCRAFT®

MISTS of PANDARIA™

REQUIERE LA EXPANSIÓN®
CATACLYSM®



lizado más de dos millones de copias digitales, frente al casi millón de copias físicas. También está el hecho de que existía una copia digital Deluxe, que no sé cómo se habrá distribuido en ventas, pero una de las maneras que ha afectado sin duda, es para que la edición coleccionista física, sea fácilmente encontrable, cuando en las anteriores tenías que enfrentarte a una pelea a muerte con el friki de turno para poder adquirirla antes que el susodicho contrincante.

Pero no me enrollo más, o si, porque en mis manos está la edición coleccionista, que además del juego traía:

-Dvd y Blu-ray del como se hizo. Curiosamente desde Diablo 3, Blizzard también se acuerda de la alta definición.

-Una pet y una montura, lo de la montura es nuevo, previamente solo daban pet, y aunque esta según los gustos puede ser fea, o extremadamente fea. La montura al menos resulta curiosa, aunque no excesivamente imponente, si dispone de un diseño original y no se trata del típico cambio de texturas y/o colores. Otro contenido digital que incluye es unos estandartes para diablo 3, y unas imágenes de jugador para Starcraft 2, nada destacable.



-La alfombrilla, de una calidad justa, nada que ver con las steelseries que si son más profesionales, demasiado dura y tosca, en su línea.

-Libro de arte, tan bueno (y tan en inglés) como siempre, en el que ves que los diseños difieren lo suficiente de Kung-Fu Panda...

-Cd con la banda sonora, un clásico de las ediciones coleccionistas, aunque su presentación como siempre, muy buena.

De primeras, lo único que echo de menos es la baraja de cartas que siempre ha acompañado a estas ediciones, en el que siempre tenías mínimo un rasca y podías conseguir alguna cosilla. No he investigado demasiado, pero también sé que el juego de cartas actualmente no tiene el mismo mercado que tenía años atrás, cuando trabajaban con Upper Deck, así que posiblemente por ahí vayan los tiros.

Los primeros cambios

Esto no es un análisis, son unas impresiones de los primeros días, muy detallados, si, pero impresiones. Como buen Wowxicomano, diré que llevaba más de diez meses sin caer en la tentación, y que la partida de “droja” wowera en Cataclysm distaba mucho de tener esa capacidad de enganche que tuvo en sus mejores tiempos. Todo esto conllevó a que cuando tomara los mandos de mi personaje, pues me diera cuenta que entre las cosas nuevas, y las que directamente había obviado durante este tiempo, me habían convertido en un inútil a los mandos.

Muchas cosas habían cambiado, ya no teníamos esos árboles de talentos, sino que se habían reducido casi a la mínima expresión. Cada vez más reducido, con menos opciones, y en general todo lo que se pudiera

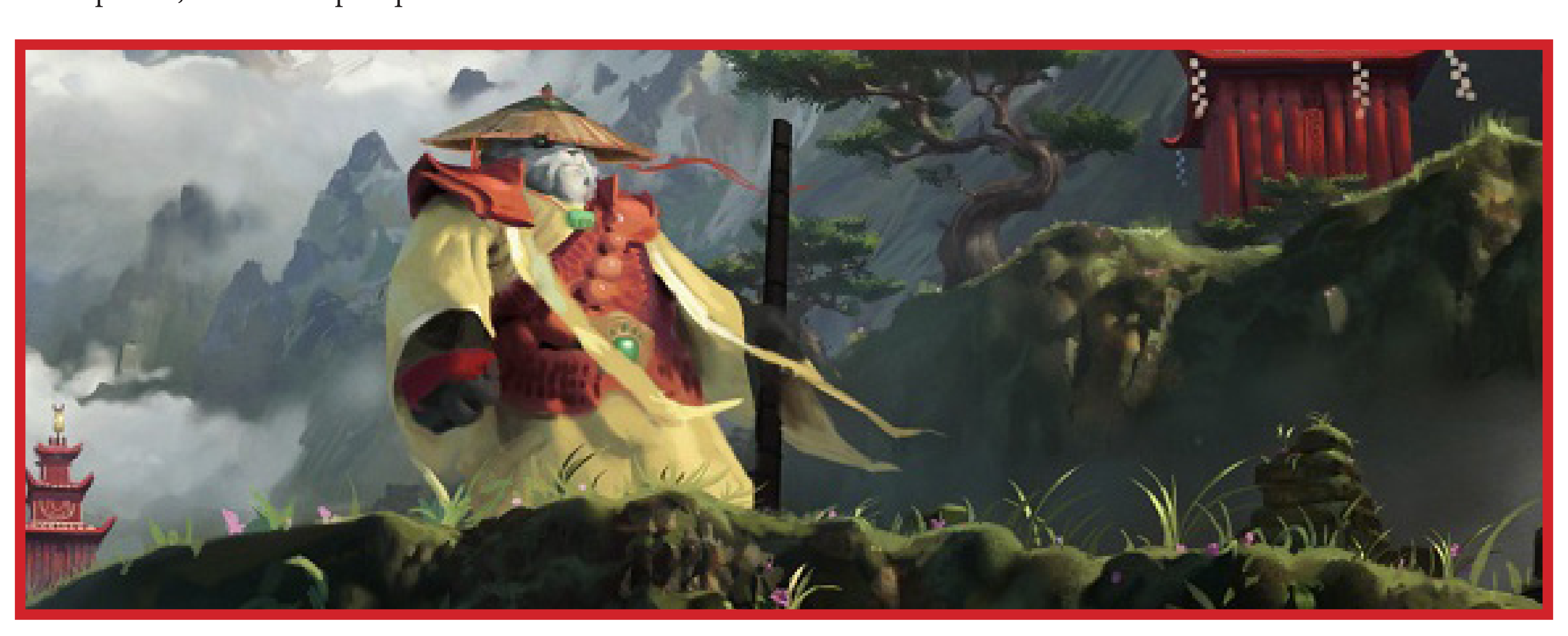
simplificar, se ha simplificado. Esa casualización de la cual muchos se quejan, y que ayuda a que todos los personajes a la hora de la verdad se parezcan demasiado entre ellos. Además encontré varias diferencias en la clase de mi personaje, pero por aquí no entraré porque tendría que probar otras clases para confirmar cuanto han cambiado en general. Lo dicho, si antes era inútil, ahora me siento totalmente más inútil.

Aun así, mas cosas me llaman la atención, y no solo son los pandas, sino que ahora en el mapa me aparece unas marcas parecidas a huellas, y cuando las investigo encuentro una de esas sorpresas, que ya sabíamos, ¡el increíble mundo Pokemon llega a Azeroth! Si señores, la pelea de mascotas no es más que una copia adaptada del juego de Game Freak, y aunque lo poco que lo he probado, porque se ve que tiene más nivel que un simple minijuego, y que tiene pinta de ofrecer muchísimas horas de entretenimiento, aún no me he permitido el lujo de comprobarlo. El resumen es que con todas esas pets que has ido recopilando a lo largo del tiempo, puedas luchar por todo el mundo, contra otras mascotas o contra entrenadores (u otros jugadores), cada mascota es de una clase, tiene sus ataques y tiene su propio nivel, y este va aumentando a nivel que juegas. Con sus propias cadenas de misiones, sus propios logros y que te permite distraerte de otra manera. ¿Qué es infantil? Sí, es probable. ¿Qué engancha? Sin duda, y es que para esos momentos de espera entre mazmorra y mazmorra, mientras charlas con el compañero, o mientras haces vete tú a saber qué. Siempre es más motivante que lo que se inventaron con la Arqueología, y sobre todo que la pesca.

Vamonos para Pandaria

Lo tenía claro, mi destino era Pandaria, quería verla, ver todo lo nuevo, todo ese terreno que no has pisado, como siempre que entras en una zona nueva... ese boom de nueva información, y cosas. Y tras aprender las nuevas profesiones, para no perder el tiempo. El deber me llamaba, y como buen miembro de la horda, pues tocaba ir a un zeppelin al norte de Ogrimmar. Allí se planteaba una nueva cadena de misiones, cuyo fin era llegar a un nuevo territorio que había estado oculto tras la niebla y que gracias al cataclismo, esta se había disipado, descubriendo su situación para aquel que quisiera arriesgarse y pisar esa zona. Tras varias cinemáticas generadas con el motor del juego, y tras varias misiones que te harán ver que la llegada de la horda y la alianza, lo que ha hecho es avivar un mal interior que se crecía en el interior del nuevo continente, te asientas en la primera zona del juego, que es El bosque de Jade, una frondosa zona arbolada, con multitud de poblados pandaren, en el que descubrirás algo interesante, y es que





aunque es una raza muy capacitada para la lucha y el combate, su vida sucedía tranquila y apaciblemente sin más inquietudes que trabajar el día a día, entrenarse y en algunos casos, holgazanear.

En el bosque de Jade, ya te encontraras nuevas razas que pueblan este nuevo mundo, y es que destaco que aquí no vais a encontrar a ningún trol, enano, gnomo, tauren ni parecidos, salvo que estos hayan desembarcado hace poco. Porque aquí todo serán razas nuevas, muy relacionadas con ese corte oriental que caracteriza. Los hazen, son los hombres-mono, muy agresivos y bastante guarros, pero también muy cobardes, y los Jinyu, unos hombres-pez, una raza sabia y poderosa. En la linea argumental de la zona descubrirás el nuevo mal que empieza a surgir, conocerás al dragon Yu'lon que te contará un poco de su historia. Al Eremita Cho, que nos descubre el pasado de la región. La existencia de los Mogu, unos ogros con bastante mal carácter. O el mal que se presenta, los Sha, culpables de todo lo que se sucede ahora en Pandaria. Esta solo es una zona, y aunque me ha dado tiempo a recorrer medio mapa al completo, dejare el resto para otro momento.

Hay mucha historia, y muchas zonas en Pandaria, siete en total, y tan solo cinco niveles, del 85 al 90, que nos llevara un tiempo, ya depende de cuantas horas le echemos, nos dará múltiples opciones de camino para ir concluyendo historias, y viendo todo lo que nos ofrecen.

Primeras impresiones.

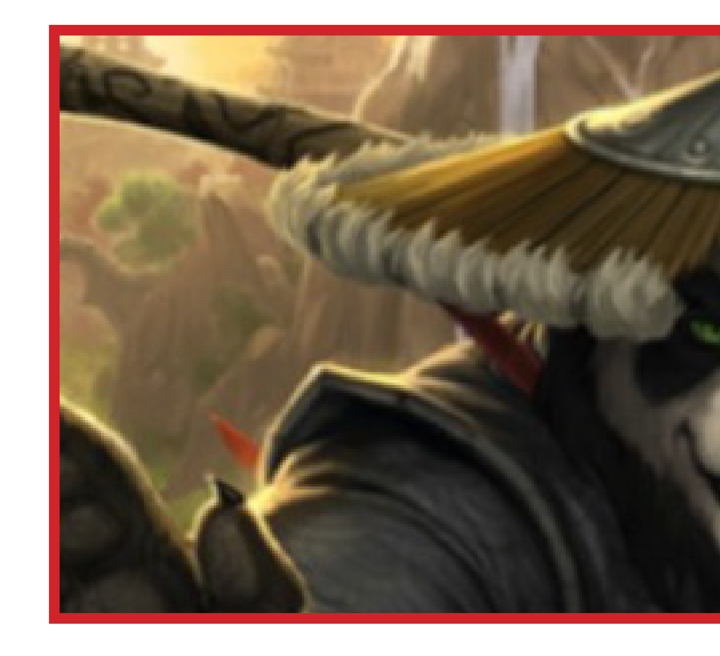
Los pandaren por mucho que se ponga la gente y por mucho que sea luchar en vano, poco tiene que ver con Kung-Fu Panda, más allá de la raza de animal. Son diseños mucho más serios, obviamente simpáticos y agradables, como son los auténticos pandas. Pero criticar porque el diseño de estos no es el de un típico guerrero musculado hasta la médula, o un soldado ágil y esbelto, es impedir quejarse por motivos de diseños y porque hagan cosas que se salgan de lo esperado. Es cierto que hubiera dado también más peso a alguna raza más, que con una, aunque se pueda elegir facción, la cosa se queda corta, y la verdad es que hay diseños interesantes que me hubieran resultado apropiados y originales, como para jugar con ellos, como los hazen, maldita sea, no me hubiera importado tener un mono cuyas habilidades especiales fueran tirar excrementos... bueno visto así, quizás tampoco es muy buena idea la mía.

En lo técnico, aunque el motor gráfico y la base tiene



sus casi ocho añitos, todo el mundo sabe que cada vez que sale algo nuevo, esto parece estar a años luz de lo que había antes, y para comprobarlo solo te tienes que intentar hacer un tauren y acto seguido, un pandaren, ¡es abismal la diferencia!. Señores de Blizzard, curraos nuevas texturas, ¡por favor!. Aun así, los nuevos paisajes, los nuevos diseños, dan con sus limitadas posibilidades, de sobra lo que buscas, y es que en la parte creativa, siempre está a muy buen nivel, y los detalles son impresionantes. Las diferencias entre regiones quizás no son tan radicales como fueron en la Burning Crusade y van más del camino de Lich king, cosa más lógica. Y aunque el que conoce todo el mundo de WOW, piensa que no hay nada nuevo que uno pueda inventar sin que se haya visto antes, pasar por los campos de cultivo, las ruinas en medio de la selva, y todas esas ciudades con ese toque oriental, te demuestra que sí, que hay mucho que ver, y que veremos a ver qué será lo próximo, aunque ahora esto nos dé igual.

En cuanto a las misiones, seguimos viendo el uso del phasing, ver como al paso de nuestras acciones,





o los sucesos que acontecen mientras nosotros tranquilamente vamos subiendo experiencia, van transformando el paisaje, y descubriéndonos una nueva realidad dentro de la que estamos. Y aunque esta técnica en Cataclysm fue muy utilizada, aquí también la veremos, aunque me atrevería a decir que menos que en la anterior expansión. El uso de esta técnica está bien llevada y nos dará sorpresas de cómo está quedando todo a nuestro paso.

Pero sobre la originalidad de las misiones, quizás han realizado un trabajo a veces irregular, teniendo cadenas muy interesantes, con opciones jugables tremendamente atípicas, y sumadas a otras cuyo sentido del humor nos hará recordar que el juego no tiene botón de pausa, porque no podrás continuar de la risa. Aunque también están las misiones más serias, que nos muestran que estás jugando a algo más adulto de lo que parece, aunque en la portada aparezca un panda gigante. Aun así, me quejo porque continúan abusando de las misiones de matanzas y dropeos... de las de: Consigue X cabezas de serpiente (y de las que te darás cuenta que tiene que haber animales mutantes que no tienen cabeza, porque a veces no



las dropea) o las de mata a tropecientos bichos de la misma clase, que te llevaran a provocar una matanza sin sentido, que al fin y al cabo, ya estamos acostumbrados.

Pero meditándolo fríamente, es algo intrínseco al juego, y cuyo fin es entrenarte para lo que va a ser el nivel máximo, y para eso tienes que hacerte con los nuevos cambios, y esto es parte del entrenamiento, porque no solo el personaje adquiere experiencia, sino que tú también lo haces. Aún así, quizás Cataclysm estaba mejor nivelado en ello.

Para ir terminando, hablaré un poco de las mazmorras, y aunque aún no he tenido la posibilidad de hacerlas todas, estas son más fáciles y cortas de lo que eran en Cataclysm, y más parecidas a Lich King, de ir a saco, a tirarlo todo y matar a todo lo que se encuentre. Y son sentimientos encontrados los que tengo, porque recuerdo las mazmorras de la burning crusade, que a veces eran auténticos retos impresionantes, pero también recuerdo las horas que podían hacerte pasar delante de la pantalla para que luego no se terminase. Definitivamente han tirado a un público que juega ocasionalmente, a la casualización, y mal que me pese, lo agradezco. Pero en el fondo no se han olvidado de los que quieren mayor dificultad, ya que para ello ha dispuesto ciertos retos, que van más allá de los logros, y que si requiere saber lo que haces para cumplirlo.

Veredicto

Pues no podría ser otro que aún hay que seguir jugando, hay que seguir viendo lo que no se ha probado. Muchas cosas me he dejado en el tintero, cosas como esa nueva clase Monje que he obviado hasta ahora, la pelea de mascotas en más profundidad, el contenido high-end, el PVP... En definitiva, comprobar muchas cosas que uno ha leído y/o escuchado, cosas que me harán ver por dónde quiere tirar esta expansión, cual es el mundo del juego y si será la mejor expansión, o solo será una cosa más. Ahora poco a poco, a uno le tocará ir creando y ampliando este diario de Pandaria. Sea como sea, os remito al próximo número de NosoloGamer, donde nuestros pasos nos irán descubriendo las nuevas zonas, las nuevas misiones y todo lo nuevo, acompañadnos a este nuevo reto, necesitaremos mucha gente para conseguirlo.

Sergio Aguilera

Antes de empezar este artículo como fanática de Nintendo y de esta consola y sin poder decirle un adiós es importante rendirle un merecido homenaje.

Parece que fue ayer cuando esta consola nos sorprendió a todos con su revolucionara forma de jugar videojuegos. Corría el año de 2006 y legiones de gamers hacían fila para adquirir la primera consola de nueva generación: Wii.

Criticada por tener casi las mismas tripas que su antecesor, el Gamecube, Satoru Iwata, presidente de la compañía señaló que ellos no esperaban desplegar video en alta definición, que la Wii no reproduciría ni DVD, ni HD-DVD o BLU-RAY, no haría streaming de películas, ni tendría disco duro. La consola estaba dedicada exclusivamente para disfrutar esta nueva forma de jugar.

Lo que no previeron los mercadólogos y futurólogos en Nintendo es que tanto Sony como Microsoft sacarían al mercado propuestas similares al sistema de juego de Wii, Sony con un Playstation Move que resultó no solo ser más preciso que el wiimote, sino que reconoce movimiento en tres ejes (x,y,z).

Pero el tiro de gracia para la elegante consola de Nintendo fue sin duda Kinect, el dispositivo totalmente inalámbrico para la Xbox360 que no solamente brinda la misma sensación que el Wii, sino que la mejora al prescindir totalmente de los controles.

La apuesta de Nintendo de menos hardware y más software parece no haberle funcionado, ya que muchos publishers externos nunca supieron cómo adaptar sus títulos para aprovechar la experiencia Wii, lo cual la fue limitando a títulos cada vez más y más casuales.

Sin embargo Wii es la consola más odiada como querida a la vez en la historia, en estos años nos ha dado tanta satisfacción empezando por la característica del mando inalámbrico Wii remote que prometía bastante en cuanto a la experiencia del videojugador con el sensacional sensor de movimiento que responde a movimientos intuitivos de la mano, haciendo una gran pareja con el nunchuk, para más de uno era casi imposible resistirse a querer experimentar y no era para menos perteneciendo a una línea revolucionaria de consolas, como es Nintendo

Si bien la Wiimote nos dio tanta ilusión, también desilusionó a usuarios fanáticos de los shooters al no ser capaz de controlar este género dominante,



subestimado por su calidad y definición siendo así esquivado por algunas sagas importantes, pero no todas, entre las que conquistaron están las aportaciones de Resident Evil, Metroid Prime Trilogy, Dead Space y un glorioso Call of Duty de Treyarch.

Entre sus accesorios, el Wii MotionPlus, expasión del Wiimote que nos ha entretenido bastante entre sus mejores títulos: Wii Sports Resort, Conduit 2, Red Steel 2. Raving Rabbids: Travel in Time, The Grinder, The Legend of Zelda: Skyward Sword y Zangeki no Reginleiv. Los títulos obtenidos en Wiiware Ghost-Slayer, Rage of the Gladiator y ShadowPlay

Hablando de los logros que ha obtenido Nintendo gracias a sus dispositivos es preciso mencionar su entrada al Libro de los Récords Guinness y no ha tenido que hacer nada extravagante como subir cinco elefantes sobre la Wii Balance Board, nada mas ha vendido como 40 millones de unidades y mas, siendo el dispositivo de control de peso más vendido en el mundo entero, gran parte de su éxito se debe a juegos como Wii Fit y su expansión Wii Fit Plus, hasta Angelina Jolie admite haber bajado los kilos que tenia encima después del embarazo gracias a los juegos inspirados para este dispositivo.

Cabe destacar que la consola Wii fue un verdadero éxito de ventas gracias a una postura de juego casual



y familiar que atrajo a miles de usuarios, tanto fanáticos como desconocedores.

Finalmente en 2011, Nintendo aceptó su derrota. Su presidente alabó lo logrado por sus competidores y reconoció que la Wii no tenía nada que ofrecer ya para sorprender a sus usuarios ni para incentivar a los desarrolladores por lo cual, quedaba oficialmente descontinuada.

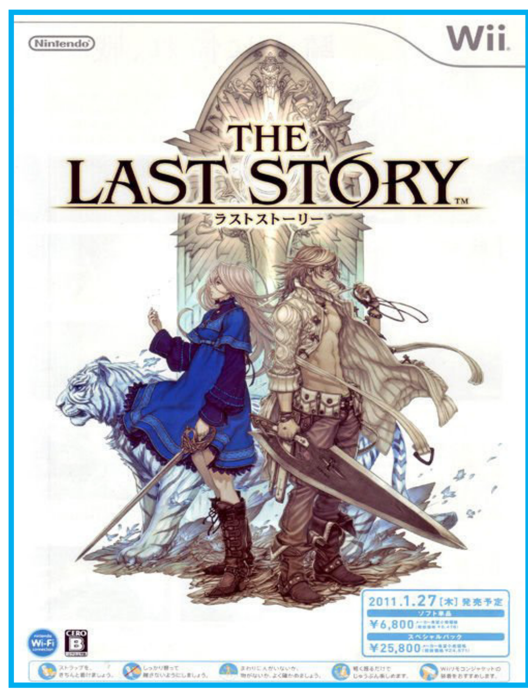
Las últimas joyas

Como bien sabemos el 2011 parecía ser su último gran año en el mercado con los títulos de renombre como Kirby´s Epic Yarn y la gran joya Zelda: Skyward Sword el juego que parecía ser definitivo para la Wii, dándole así un aparente punto final.

Sin embargo entre los juegos que galardonaron la despedida de la adorable consola son RPG's : The last Story, Xenoblade Chronicles y Pandora's Tower.

Xenoblade Chronicles, es un videojuego de acción y rol publicado por Nintendo y desarrollado por Monolith Soft3 para la videoconsola Wii. Fue anunciado en el E3 de 2009, cuando se presentó un tráiler luciendo el título Monado: Beginning of the World. El tráiler muestra un espadachín futurista blandien-









do una enorme espada combatiendo robots gigantes y monstruos en tercera persona. En Japón el juego fue renombrado Xenoblade en honor a Tetsuya Takahashi, quien "empeñó su alma en este juego y ha trabajado en otros juegos de Monolith Soft como Xenosaga". El juego fue lanzado el 10 de junio de 2010 en Japón. La fecha de salida para Europa se fijó para el 19 de agosto de 2011, mientras que en América se lanzó el 6 de abril de 2012, gracias a la iniciativa de un grupo de jugadores conocidos como Operation Rainfall, que contó con el respaldo de diversas webs sobre videojuegos como IGN o GameSpot.

Famitsu le dio una puntuación de 9/9/9/9 (36/40). Debutó como el nº1 en Japón al vender 83.000 copias en su primera semana. IGN le calificó con un 9/10, destacando como el mejor juego RPG de esta generación. También fue bien valorado por Gametrailers, Gamespot, Game Informer, y muchas otras. Algunas webs españolas como Meristation le dieron un 9/10, mientras que Vandal le dio un 9.9/10.

Actualmente Xenoblade Chronicles ha recibido muchas críticas favorables de parte de los fans, y por sobre todo de las webs analistas. Alabando la inmensidad y belleza de sus escenarios, el carisma de los personajes, la jugabilidad novedosa y una trama llamativa de principio a fin.

En el año 2011 Gamespot le dio el premio "Best Wii Game" Superando a grandes juegos como The Legend of Zelda: Skyward Sword, Rayman Origins, entre otros.

The Last Story: es un videojuego de acción y rol desarrollado por Mistwalker y publicado por Nintendo para la videoconsola Wii. Se ha observado que tanto el nombre del juego como el logotipo son muy similares a la serie Final Fantasy, que fue creado por la mente maestra de Mistwalker, Hironobu Sakaguchi.

Hubo cierta confusión en el blog oficial de Mistwalker cuando Sakaguchi dijo que podría retirarse después de este juego. Sin embargo, esto fue un error de traducción, realmente Sakaguchi quería decir que estaba trabajando en The Last Story como si estuviera trabajando en su último juego.

Su lanzamiento en Japón fue en enero de 2011, mientras que en Europa salió el 24 de febrero de 2012. Durante la conferencia Nintendo Direct del 22 de febrero, se anunció el lanzamiento para Norte América en 2012. En dicha región fue lanzado por XSeed Games el 14 de agosto de 2012.

Los combates son la parte más importante del juego y suceden en tiempo real. El jugador controla al personaje principal, Zael, que se mueve con libertad por el campo de batalla utilizando el poder especial que posee, conocido como "magnetismo". Con él, protege a sus aliados(por que le atacan a él)y hace que la batalla transcurra sin problemas. Además, se podrán utilizar distintas estrategias relacionadas con el terreno, como atacar a cubierto o destruir obstáculos. Antes de comenzar una batalla, se podrá ver el escenario a vista de pájaro, lo que permitirá al jugador reconocer el terreno.

En principio, el jugador controla únicamente a Zael, mientras que el resto de compañeros hace lo propio por su cuenta. Sin embargo, existe el modo estratega que permite dar órdenes a los otros personajes. En este modo, la batalla tendrá vista de pájaro y el tiempo estará detenido, por lo que será posible determinar con calma qué estrategia utilizar. El juego también contiene modo online competitivo y cooperativo para 6 jugadores, donde los usuarios se unen en equipo para hacer frente a monstruos o luchar entre sí.

Pandora's Tower, también conocido como Pandora's Tower: Until I Return to Your Side, es un videojuego de categoría RPG desarrollado por la compañía japonesa Ganbarion y publicado por Nintendo para



la videoconsola Wii. Su fecha de lanzamiento fue el 26 de mayo de 2011 en Japón y el 13 de abril de 2012 en Europa. Fue mostrado por Satoru Iwata por primera vez en la tercera reunión financiera trimestral de Nintendo en Enero de 2011. Nintendo lanzó el sitio oficial de este juego en Japón en primavera de 2011. En el sitio hay una voz femenina que dice: "Morir siendo bella o vivir siendo fea, ¿Qué te haría más feliz?", Shinde kirei ni naru no to, minikukute mo iki teru no tte. Dotchi ga shiawasena ndarou ne?). El 5 de abril de 2011, el primer tráiler fue mostrado en internet. Los detalles acerca del argumento y los personajes fueron mostrados en abril de 2011. La revista japonesa Famitsu confirmó a Ganbarion como el desarrollador y la fecha de lanzamiento en mayo en Japón. El sitio oficial fue actualizado para mostrar un nuevo tráiler del juego y la fecha de lanzamiento oficial.

En un tiempo como el actual cuando no son precisamente pocas las voces que se muestran críticas con los videojuegos desarrollados en Japón y la "crisis" creativa que persigue a los programadores, diseñadores y artistas locales, Wii se ha nutrido en poco más de seis meses de tres juegos de rol con enfoque estético nipón y jugabilidad innovadora. Primero llegó a Europa Xenoblade Chronicles de Monolith, después el maestro Hironobu Sakaguchi contó una nueva fantasía con The Last Story, y ahora los jugadores de la consola de Nintendo, privilegiados, reciben el nuevo trabajo de Ganbarion, estudio productor de títulos de series como One Piece: Pandora's Tower. La desarrolladora concentra en un mismo DVD rol y acción, y le da una vuelta de tuerca al recurrente mito de la damisela en apuros.

El argumento se centra en los personajes Aeron y Helena, Helena vive en el reino de Eliria mientras que la patria de Aeron es Atos, entre estos dos reinos se ha fraguado una paz de dos años, viviendo de momento juntos y en armonia. Helena es elegida para cantar en el festival de la cosecha del reino de la cual muy emocionada, en el día del festival, Aeron va a escondidas entre la multitud para ver a su amada cantando pero de repente aparece desde su espalda una extraña marca que la convierte en una bestia en ese momento, Aeron va tras la pista de ella que la encuentra inconsciente en medio de las calles derrumbadas, de la nada aparece Mavda, diciendo que es otra muchacha condenada por la marca de la bestia, que decide ayudarles a los dos a escapar hacia la Cicatriz, un territorio de tierra vacía que está sujeto por cadenas

que están dirigidas por las Trece Torres. En el observatorio en el que se refugian, Mavda les explica cómo romper la maldición: deberá comer las 12 carnes de los 12 amos, custodiados en las 12 torres y encerrados bajo las cadenas de la raza vestra, Aeron deberá usar la Cadena de Oraclos, un arma legendaria de la raza vestra (a la que pertenece Mavda) para obtener la carne de los amos que viven en las trece torres.

Pandora's Tower es un juego de rol y acción capaz de mezclar con soltura los templos con puzles de The Legend of Zelda, la acción de Castlevania y la historia del héroe solitario en busca del remedio para rescatar a su amada de Shadow of the Colossus. Cada torre te hará recordar otras obras brillantes del videojuego gracias a sus retos, difíciles en ocasiones, para obtener la carne que alimenta a la bestia interior de Helena. Su apartado técnico cuidado se ajusta a lo que puede ofrecer Wii a partir de una arquitectura única para cada torre. Todo por el amor ciego de dos jóvenes malditos para cerrar el catálogo de juegos de rol japoneses exclusivos de Wii antes de la llegada de su sucesora.

Despedida

Tan poco por decir y es que queda casi nada para disfrutar de la consola Wii U que reunirá la experiencia de Nintendo con juegos y Motion Control y la calidad visual de la nueva generación.

Pero la despedida de Nintendo Wii no es triste, al contrario. Con tantos años de vigencia los desarrolladores de Nintendo han podido conocer más a fondo la forma en que hay que acercarse a los controles con sensores de movimiento, ofreciendo nuevas tecnologías que seguramente nos demostrará su suplente Wii U.

Adiós Wii, gracias por abrir nuestras mentes y traer un poco más cerca aquel viejo concepto de la realidad virtual. Gracias por abrir nuevamente esta ventana y mejorar como pocos lo han hecho el mundo de los videojuegos.

Lizzeth Analía Montán



FINAL FANTASY 零式



DESDE ASIA CON AMOR

POR NEKO MAI



Conocido también como "Trusty Bell: Chopin's Dream" (~Torasuti Beru~Shopan no Yume~), Eternal Sonata es un videojuego de rol creado por Tri-Crescendo. El juego tiene una versión de Xbox 360 y otra para PS3.

Entre las muchas delicias que se obtienen jugándolo se destacan las composiciones clásicas de piano que nos acompañan y las coloridas escenas y los exuberantes paisajes que visionamos durante toda la historia.

El juego nos cuenta el último sueño del compositor/pianista polaco Fréderic Chopin, a quien la tuberculosis arranca de la vida a los 39 años.

La historia está ampliamente influenciada por la vida y la música del pianista y él mismo es un personaje jugable de esta. La banda sonora está compuesta por una serie de obras de Chopin interpretadas por el pianista Stanislav Bunin, aunque la mayoría de las composiciones fueron escritas por Motoi Sakuraba. La luz y la oscuridad son parte de las habilidades de ataque y aspecto de los enemigos, así como de los tipos de magia que los personajes son capaces de conjurar.

Eternal Sonata sigue al pie de la letra las reglas de los juegos de rol: puedes controlar hasta 12 personajes, hablar con todos los otros pj's que te encuentres, comprar/vender equipamiento y objetos y encontrar monstruos fuera de núcleos urbanos. Estos enemigos son visibles mientras exploras el campo, por lo que tienes la opción de esquivarlos (¡pero ojo!, si te ven y no quieres combatir ya puedes salir corriendo). Lo bueno es que esto te da la opción de atacarles por detrás, lo que te dará la oportunidad de tener los primeros turnos de ataque.

En los ataques sólo intervienen 3 personajes de todos los disponibles aunque la experiencia se reparte entre todos (los que no participan en la batalla reciben menos). A medida que los personajes suben de nivel aprenden nuevas habilidades de luz/oscuridad. Podrán usar una distinta dependiendo de la zona del campo de batalla en que se encuentren aunque siempre se pueden mover (en el campo hay tanto zonas oscuras como claras). El tipo de batalla es por turnos, pero el personaje se puede mover por el campo. El turno dependerá de la velocidad de cada pj.

A parte de objetos, armas y demás utensilios en el juego hay otro tipo de objetos (las Partituras) que muestran una breve composición musical y que se pueden usar para ganar distintos premios (es uno de los logros de la Xbox, lamentablemente el juego está exento de trofeos en PS3).

El juego va bailado entre dos mundos: la realidad de Chopin y su sueño.

Todos los nombres de los personajes principales tienen que ver con la música:

- Fréderic François Chopin (Furederikku Furansowa Shopan). El "causante" de la existencia del juego. Al inicio de este se muestra muy seguro, repitiendo "esto es sólo un sueño". Pero a medida que avanza la historia vemos como llega a dudarlo.

- Polka (Poruka). Es una niña de 14 años con una enfermedad incurable debida a su capacidad para usar la



magia (todas las personas de este mundo que usan la magia están condenadas a una muerte temprana). Se gana la vida vendiendo "Polvo de Flores" (un ungüento curativo) en Ritardando pero lamentablemente su negocio de ve truncado con la aparición de un nuevo producto llamado "Polvo de Mineral" de las mismas propiedades que es más barato pero que, aunque la gente no lo sabe, causa una mortal adicción.

- Allegretto (Areguretto). Joven de 16 años que se dedica a robar pan en la ciudad para dárselo a los niños pobres de la misma. Decide emprender la aventura para averiguar todo sobre los creadores del polvo, ya que la venta de ese nuevo "producto" está haciendo estragos en la ciudad y por si fuera poco, el conde se ha dedicado a subir los impuestos. Otra escusa para ir con nosotros será que "no confía que Chopin pueda cuidar bien a Polka" (vamos, ¿lo pilláis eh? XD).

- Beat (Bito). Hermano pequeño de Allegretto. Tiene 8 años y es un apasionado de la cámara. Durante los combates puede hacer fotos a los monstruos, que luego se pueden vender por mayor o menor precio dependiendo de la calidad de las mismas.

- Viola (Biora, en España se llama Arpa). Pastora de 26 años de edad con un fuerte temperamento. Gracias a ella descubrimos que las personas que abusan del "Polvo de Mineral" acaban convirtiéndose en monstruos terribles que atacan a cualquiera. Se une a nosotros para acabar con este producto.

- Salsa (Sarusa). Junto con su hermana Marcha, es una guardiana del bosque Agogó. Es encarcelada cuando va a la corte del Conde a quejarse de las extracciones en la montaña para conseguir la materia prima del "Polvo de Mineral", que provocan que los animales cambien de comportamiento y está destruyendo el bosque. Esta pequeña descubre todo el "pastel" aun cuando nosotros no lo sabemos completamente y encima averigua que el mismo Waltz sabe todo lo que

provoca este polvo.

- Marcha (Machi). De la misma edad que Salsa, es más gentil y amable que esta. Se une a nosotros para evitar la destrucción del bosque Agogó.

- Conde Waltz (en España, Vals). Regente del país de Forte, en donde viven Polka, Allegreto y cia. Su intención es crear un "ejército de zombies del polvo" para tener servidores casi inmortales (el uso de la magia combinado con la nueva forma "monstruosa" les da un gran poder). Quiere atacar al país vecino de Barroco, ya que teme que su crecimiento sea demasiado (y vamos a reconocerlo, mientras juegas ves perfectamente que le tiene una envidia insana al príncipe de Barroco). Descubre que los agogós hacen un polvo mucho más potente con menos cantidad, por lo que decide hacerse con todos ellos. Cuando descubre que frente la presencia de Polka (la leyenda dice que los agogós brillan ante un alma cándida) los hace mucho más poderosos intenta secuestrarla (varias veces, toooodas sin éxito pero bueno… el pobre lo intenta).

- Jazz (Jiruba). Su nombre es una trasliteración de Jitterbug. Es un joven de 27 años líder del grupo revolucionario (contra Vals, claro) Andantino.

- Falsetto (Farusetto, en España Mazurka). Con sus 22 añitos, es la teniente de Andantino, además de conocer a Jazz desde la infancia.

- Claves (Kurabesu). Con 24 años es la novia de Jazz. Su compañía no le convence del todo a Falsetto, quién no va del todo mal encaminada ya que en un inicio Claves se une a ellos como espía de Waltz. Tras enamorarse de Jazz y renegar se su misión el conde la manda asesinar.

- Crescendo (Kuresshendo). Príncipe de Barroco que ejerce como tal debido a una enfermedad de su padre. En un principio no quiere involucrarse con Andantino (es amigo de la infancia de Jazz) pero acaba cediendo cuando se entera de las intenciones de Waltz.

- Serenade (Serenade, es España Serenata). Tiene 23 años y es la prometida de Crescendo.

Como podéis ver, esta vez he decidido haceros un esquema completo de los personajes antes que hacerlos una sinopsis (básicamente porqué si os hago un resumen ocupo 5 págs y me voy por los cerros de Ubeda). ¿La idea principal queda clara no? El Conde Waltz, un niñato con aires de superioridad que se mete en un





berenjenal que le supera claramente y que siempre está ayudado por su fiel mayordomo-perrito Legato. Su idea es "conquistar" el mundo usando una horda de monstruos adictos al polvo de mineral. Para derrotarle contamos con un grupo de lo más variopinto: una moribunda, uno que está soñando, dos huérfanos, una cabrera, dos crías… Vamos, lo más de lo más.

El juego está lleno de zonas secretas, donde encontraremos objetos raros, trajes extras para los personajes… A decir verdad, este es uno de esos juegos que te tienes que pasar dos veces para considerarlo como 100% completo. Pese a que la historia podría decirse que es un poco lineal, el desenmarañar las mazmorras para descubrir nuestros siguientes pasos lleva mucho esfuerzo y tiempo (bien llevado, hay pocos momentos en los que te aburras a no ser que te dediques todo el rato a subir nivel).

Quizá para muchos lo que más mola de el juego es la partida Encore, la que se desbloquea una vez te has pasado por primera vez el juego, en donde encontraremos enemigos más fuertes y enemigos, escenas y objetos que no estaban en la primera partida.

Para muchos (para mi no, pero tengo amigos que se han quejado de eso) la mayor pega son las largas escenas cinematográficas (de hecho, la escena final del juego dura más de 40 min). Esto en la primera partida está muy bien, explican todo con detalles y es imposible que te dejen algo colgado (a no ser que te lo vayan a explicar más adelante), pero la segunda vez es un poco rollo.

La dificultad en la primera partida será determinada por nuestra habilidad para escoger personajes, habilidades y del nivel de grupo en el que estemos. El nivel de grupo es algo que va aumentando a medida que somos más personajes hasta el nivel 6. En el primero, el tiempo para ejecutar el turno no tiene límite, por lo que puedes moverte, pensar y todo lo que tú quieras con mayor facilidad. A medida que aumenta la cosa se hará más difícil: ahora el tiempo empezará a correr a partir de nuestro primer paso, ahora correrá desde el principio de todo, ahora puedes contraatacar, ahora bloquear el ataque, ahora puedes usar dos habilidades a la vez, ahora puedes usar las dos habilidades de tu personaje y a la vez crear una "cadena armónica" y usar otra habilidad de otro personaje… A partir del nivel 2 contaremos con un contador a la derecha que irá aumentando con cada golpe que demos, cuando llegue arriba del todo (32 puntos) podremos asestar un golpe final con mucha potencia (en niveles más altos podre-

mos enlazar distintos ataques a nivel máximo gracias a que con el primero mismo llegaremos a los 32 puntos de nuevo). La dificultad de esto radica en que en acciones como contraataque o bloqueo tendremos que pulsar el botón en el momento justo y que, en el nivel superior cuando usemos una habilidad al nivel máximo los botones cambiarán de lugar (por lo que cuando antes un botón era atacar ahora puede ser "usar objetos").

En la Encore lo pasaremos infinitimente peor que en la primera partida, puedes pasarlo muy mal hasta en combates sencillos y con los bosses puedes ver tu partida acabada con dos golpes si no bloqueas cuando toca. Lo ideal si se quiere jugar una segunda vez es conocerse las pautas de cada boss, así al menos se tiene una oportunidad para acabar con ellos "a la primera" en la segunda partida.

Como ya hemos dicho este juego entra por los ojos y por los oídos, llegando a provocar que podamos estar simplemente paseando por los distintos lugares que tienes a tu alcance sin importarte no seguir con tu misión.

Sus gráficos se basan en el Cell Shading (convierte dibujos hechos a ordenador en un símil de los hechos a mano), el cual le da un toque increíble al juego. Todos los personajes y paisajes del juego tienen un acabado y un detallado magníficos, algo que nos dejará con la boca abierta durante todo el juego.

Para suerte de muchos, el juego da la opción de poner las voces en japonés subtitulado en español (si por mi fuera, que traigan todos así, ¿qué es eso de traducir y cambiar nombres ehhhhhh?).

Quien quiera logros ya puede ir a buscarse la versión de Xbox, aunque para conseguirlos todos tendréis que pasaros el juego dos veces. La mayoría de logros se basan en encontrar objetos (sobretodo partituras) en ambas partidas (algunas se encuentran en la primera y otras en la segunda) y en la segunda se deben tocar a personajes específicos. Encontrar todas es algo difícil, ya que pueden esconderse en sitios de lo más inesperados (en una piedra, en un árbol, en una columna…) por lo que si alguien quiere los trofeos de esto es mejor ir con guía (a no ser que se quiera estar mirando TODOS los rincones del juego, que no son pocos). Otros trofeos son de intercambiar objetos, algo relativamente sencillo.

Los trofeos más chungos serán los que la "Torre Unísono" (que desbloqueamos al final del juego) y nos llevará bastantes horas completar todo (ya sólo con la búsqueda de partituras en la primera partida perdemos mucho tiempo).

Para mi, Eternal Sonata es uno de los mejores RPG (de los que han llegado a España) que podemos encontrar. Mezcla gran cantidad de cosas, aunque si no te gustan las historias un poco noñas o que no sean todo el rato mata-mata no es un juego para ti. Este juego necesita paciencia, mucha paciencia, pero el resultado es muy satisfactorio.



PALEONTOLOGÍA VIRTUAL

GAME & WATCH "PORQUE JUGAR AFUERA A VECES SI ES UNA OPCIÓN"

Durante la década de los ochenta el "reloj del apocalipsis" estuvo a tres minutos de la media noche, lo que marcaría el fin de la humanidad tal como la conocemos pero siempre hubo suficiente tiempo para una partida más de los populares "Game & Watch", antecesor de la "Game boy", uno de los primeros experimentos para realizar una consola portátil, elaborados por Nintendo.

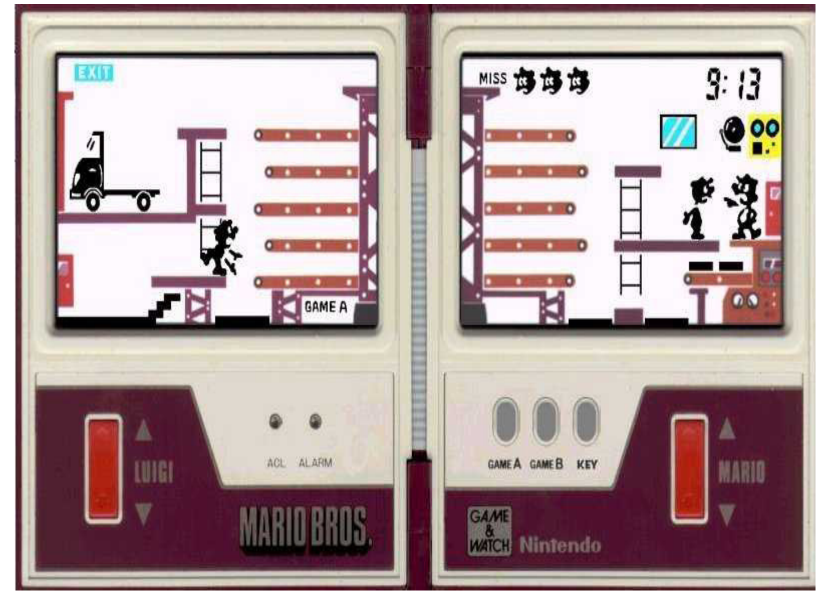
Consistían en una o dos pantallas LCD monocromáticas un poco más grandes que una billetera con el funcionamiento de una calculadora, pero en lugar de esta teníamos un juego sencillo pero con altos niveles aditivos. Recoger huevos, evitar que la comida cayera al suelo, robarle un tesoro a un codicioso pulpo eran algunos de los 59 juegos que salieron originalmente.

Mario Bross, Zelda y Donkey Kong como embajadores de la marca Nintendo no podían dejar de estar presentes en esta colección, pero el protagonista o mascota de esta franquicia era el famoso "Mr. Game & Watch" una silueta de un personaje bastante histriónico con una alta capacidad de pluriempleo ya que unas veces era un bombero, en otras chef, y que el pasado 28 de abril cumplió 32 años y ya ha hecho algunos cameos en algunos juegos de consolas posteriores como la Game Boy Advanced, Game Cube y en la mismísima Nintendo DS. Sus movimientos eran bastante limitados toda vez que el sistema de funcionamiento consistía en una serie de circuitos LED que se encendían en determinada secuencia para simular los movimientos del personaje que no pasaban de dos en cada una de las esquinas de la pantalla donde sucedía la acción (por lo general era un movimiento acompañado de una expresión a la izquierda y otro tanto a la derecha).

Posterior al rotundo éxito de Nintendo otras compañías copiaron el sistema de juego y de esta manera pudimos unirnos a las fuerzas rebeldes en contra el Imperio de Star Wars, combatir incendios con Mickey Mouse, jugar una partida de tenis entre Snoopy y Carlitos o adherirse a la eterna lucha entre Popeye y Brutus.

Algunos de los inconvenientes de estos juegos era la imposibilidad de pausar el juego, mucho menos de salvarlo, ni guardar las mejores puntuaciones. Pero bueno, estamos hablando de una "maquinita" de la década de los 80's instalada sobre el software de una calculadora y cuyos juegos se maniobraban con solo dos botones, así que sus falencias son opacadas en virtud de ser la pionera de las consolas portátiles.

11 años fueron más que suficientes para convertir estos juegos en verdaderos artículo de culto codiciados por coleccionistas y amantes de lo "vintage". Aunque su apogeo fue algo corto los nostálgicos nacidos en el milenio pasado tenemos el gusto de mirar con cierto escepticismo algunos juegos de las nuevas consolas portátiles y con cierta voz trascendental afirmar que "En mis tiempos los gráficos no lo eran todo"

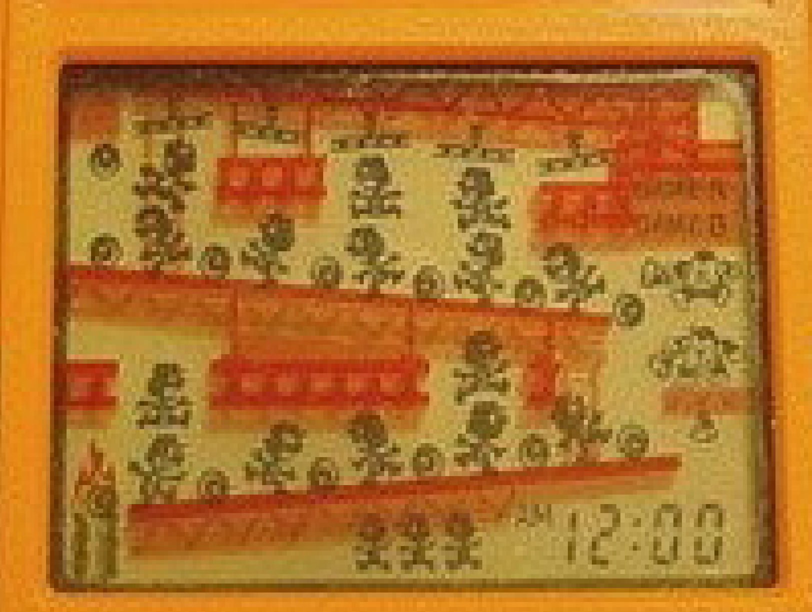



DONKEY KONG






GAME
&
WATCH


AM 12:00


GAME A
GAME B
TIME


CONTROLLER


START
JUMP

Nintendo®



Por cinco duros

Buenas un mes más queridos amantes de lo antiguo, y porque no, también de las recres. Lo que este mes nos hemos propuesto es destapar algo bastante añejo, algo que casi pasa ya desapercibido en las vidas de nuestras consolas de hoy, pero que en su día, dieron bastante de que hablar. Algo que las compañías, como suele ocurrir en la actualidad, no dejaban pasar con la diferencia de que hace mas de 20 años, las cosas se hacían con bastante mas mimo, se lo curraban más. En definitiva, estamos hablando de las series de TV y Películas en las recreativas, cosa que sigue pasando en la actualidad pero, a decir verdad, ¿quién es capaz de hacer un juego de…no se, Juego de Tronos? Sí ya está hecho, pero mejor no comentarlo, o por lo menos, en este momento, no es mi cometido.

Entre tortugas y seres amarillos

Corría el año 1989 y, la verdad, con nuestras recres en pleno auge, las empresas no paraban de devanarse los sesos buscando un producto que verdaderamente calara en supremacía sobre los demás productos que otros ofertaban. La lucha entre el PC y la consola estaba comenzando a desatarse, y los géneros de lucha y velocidad se abrían paso. Pero gracias a la tele, íbamos a disfrutar de la compañía de cuatro amigos, sin jugar al futbolín.

Uno de los primeros en llegar fueron Las Tortugas Ninja, una serie cuya popularidad crecía como la espuma a principios de los ochenta, y que llego a Europa como Teenage Mutant "Hero" Turtles, sí, se cambio el Ninja por el Hero por problemas legislativos referentes al ninjitsu. El juego caló bien el los jóvenes de la época. El planteamiento del juego pintaba bien, cuatro jugadores simultáneos, cuatro mandos…. Pero el problema surgía a la hora de elegir personaje, sobre todo si éramos cuatro, pues seguramente nadie quería ser Rafael ni Leonardo, y no por el personaje en sí, (Rafael es rápido y débil, mientras que Leonardo fuerte y lento), si no por la disposición del mando, ambos quedaban en los laterales, mientras que Michelangelo y Donatello estaban justo en el frontal de la pantalla, posición mas que cómoda



para todo gamer. El juego en si no era tampoco nada del otro mundo, cinco fases repartidas entre Nueva York, cloacas y la guarida del villano Shedder, salpicadas con toda una ensaladas de ninjas del Clan del Pie calcados el uno al otro, excepto por sus colores, y por nuestros entrañables enemigos Rock Steady y Bebop, entre otros. Fue una gran recreativa, conseguía tanto unir como pelear al colegueo, pero, creo, que fue una pésima película, lo que terminó de enterrar a nuestras amigas las tortugas.

Pero la cosa salio bien, Konami vaciaba nuestros bolsillos mientras nosotros nos lo pasábamos teta con Las Tortugas, así que repitió la formula, esta vez con Los Simpsons, y creo que eso es lo único original del juego, los personajes. Y es que, a decir verdad, el juego lo único en lo que era fiel es en el cortísimo plantel de personajes que nos ofrecía, así como en Las Tortugas Ninja salían soldados del Clan del Pie a tropel, en este salían unos gansters que jamás habían tomado papel alguno en la serie, mientras que los personajes elegibles eran, evidentemente, la familia Simpsons, pero, ¿a quién se le ocurrió ponerle una aspiradora a Marge como arma? Las asociaciones feministas quizá dirían algo al respecto, pero, en fin, Lisa tampoco escapaba demasiado bien, pues atacaba con una comba. La duración del juego era considerable, así como su dificultad, 8 fases mas algún bonus en los que competir con nuestros compañeros o contra la maquina dejaban ver lo mal representada que estaba la serie, desde Springfield hasta un sueño, todo ello salpicado con los personajes







de la serie,(mención especial a Otto, vendiendo refrescos en un parque de atracciones?¿?¿), pero ninguno de ellos interviene en el juego salvo el Sr. Burns y Smicers que aparecen sólo al final del juego. El resto de jefes finales, son meramente inventados y no tienen ninguna aparición en la serie. En definitiva, el tirón de la serie hizo que nos engancháramos a un juego entretenido, que nos hacia pasar grandes tardes con cuatro amigotes, pero que ya, poco iba aportando al genero salvo por lo divertido que resultaba repartir mamporros con los personajes de una serie gamberra que acababa de llegar a España, eso si, había auténticos pleitos para coger a Bart.

Bailes y robots y héroes.

El cine también tubo un gran peso a finales de los 80 y principios de los 90, (cuando se hacia cine de categoría) y rara era la que escapaba a un juego medio en condiciones. Una de ellas, bajo mi parecer, fue de las más originales, aunque sencilla, pasar a una recreativa. Sega se embarcó en un juego que, además de tener que pagar un pastizal en derechos, franquicias y un largo etc... tenía que a su vez también que dejar bien al artista que la representaba, todo un ídolo del momento, que tras sacar uno se sus mejores álbumes, se pasó al cine… y desde ahí, al videojuego, nada menos que Michael Jackson y su Moonwalker. Era 1990, Sega lo tenia fácil, la película era pura ciencia ficción, con un Michael en plan héroe, salvando a todos los niños del mundo, (ejem, ejem) y pegándose bailoteos cada cinco minutos. Pasar esto a una recreativa era coser y cantar, pero también tenía que ser entretenido y rompedor, y lo consiguió. El juego nos traía un beat´em up en perspectiva isométrica, un Michael muy bien recreado, y una historia contada a través de cinco fases, con sus respectivas canciones desde Bad, Beat it, pasando por Smooth Criminal o Another part of me, lo cual nos llevaba a silbar las cancioncillas durante todo el juego, si es que lo terminábamos, pues mientras más avanzábamos más se complicaba la cosa, aunque, a tres jugadores, el tema era algo mas fácil, pues el juego nos permitía hasta tres jugadores.

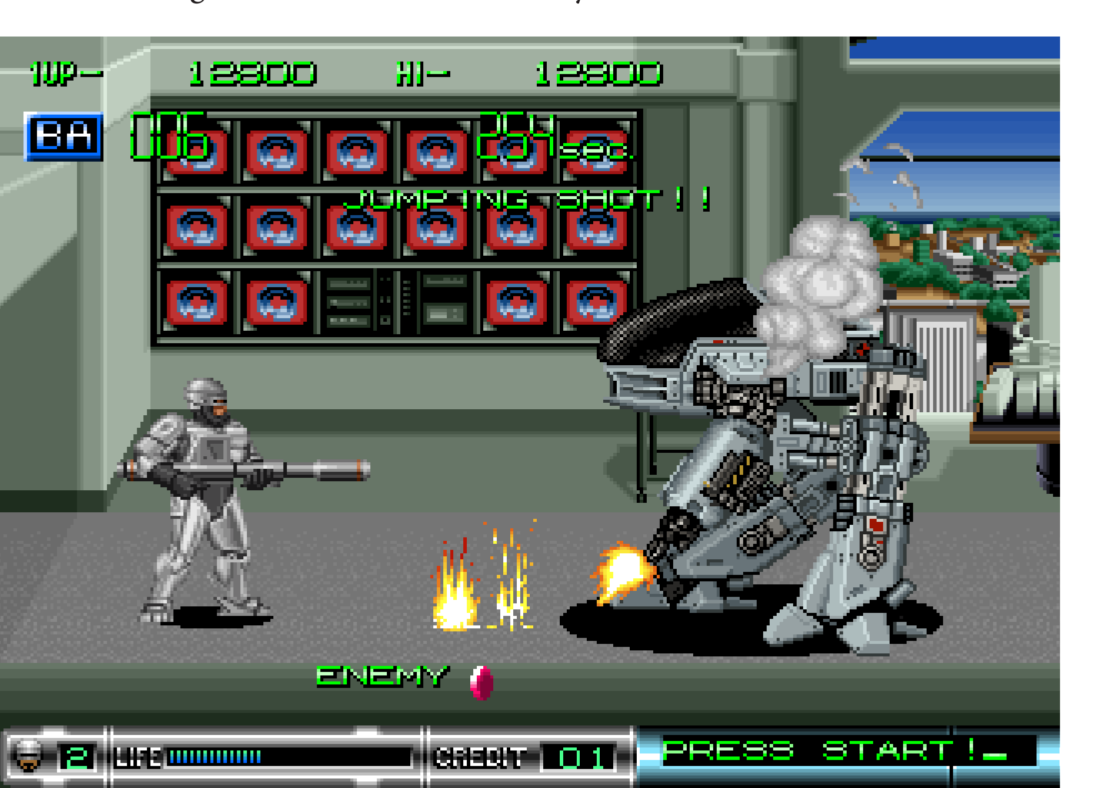
La mecánica del juego es la de cualquier beat´em up, limpiar el barrio de todo lo que se mueva. Michael va vestido todo el juego como lo hace en su video de Smooth Criminal (el juego prácticamente esta basado en el video clip del mismo nombre) y va eliminando personal a base de relampagazos a lo Gandalf, una “magia” que le permite pegarse un baile mágico que se carga todo lo que pille alrededor y, lo mejor, un mono que lo convierte en un robot que lanza rayos. En definitiva, Sega y su placa System 18 consiguieron lo que querían, además de unos gráficos bastante

buenos para la época y un sonido estereo de lo mas curioso. La peli no tenía apenas sentido alguno, así que el juego tampoco hacia falta que lo tuviera, pero lo que si consiguió fue un arcade muy currado, entretenido y vistoso, que a los fans, y no tan fans de Michael les encantó, aunque, solo tubo una conversión consolera a Megadrive, pero eso ya es otra historia.

Y entre películas de ficción de gran taquillaje andaba la cosa, que no era el caso de Moonwarker, pero si había una que fue todo un éxito y que repetían junto a los Gremlins y Los fantasmas atacan al jefe cada Navidad, esa era, Robocop. Para aquellos jóvenes que no hayan visto la película, cosa que es muy probable, el tema va de un policía al que le dan una soba de miedo, dejándolo medio muerto, pero unos coleguillas científicos y tal de su comisaría lo salvan, y lo convierten en medio robot, o mejor, en medio hombre, y lo mandan a las calles de Detroit a repartir bofetadas. La película tubo su secuela, su serie, su comic, y como no, su recreativa correspondiente. Data East y Ocean sacaron en 1989 un arcade en scroll horizontal que la verdad, recreaba a la perfección la peli, unos colores muy detallados (el mundo de Robocop es bastante gris) y una banda sonora bastante fiel a la original. Estaba dividido en 7 fases mas un par de bonus, que nos permitían subir nuestra puntuación, así como nuestra energía, y mas vale que tuviéramos buena puntería en esos bonus tipo Cabal, pues los puntos era lo de menos, pero la energía la íbamos a necesitar, vaya si la íbamos a necesitar. Aquí el señor medio hombre, medio maquina, todo policía, se alimentaba de potitos que nos hacían recuperar la vida, y la verdad, es que estaban escasamente repartidos por todo el juego, y si a eso, le añadimos una dificultad que a partir del cuarto nivel se hace desesperante, se convierte en una autentica ruina acabarse el juego. Solo teníamos una vida, una barra que se nos iba consumiendo a medida que recibíamos golpes o disparos, y una vez acabada, otros cinco duros, la dificultad era tal que, si decidíamos rezar, y tirar palante mientras, el juego llegaba a ralentizarse de tal manera que nos hacía caer en la desesperación. Pero bueno, en líneas generales, la recreativa estaba bien, la película tubo éxito, así que muy mal se tenia que dar para cuanto menos intentar pasar este arcade bastante bueno en aquel año, cosa que yo hice, aunque no recuerdo bien cuantos ahorros me costo.

Dentro de este apogeo de Cine y TV llevados a recreativas hubo muchos más títulos pero casi todos eran similares a lo que ahora vivimos, adaptaciones realizadas en poco tiempo para aprovechar el tirón comercial. Los ordenadores y consolas de la época se poblaron de productos representativos de cada gran film que Hollywood lanzaba, siendo Ocean la gran precursora de estos, pero esta es otra historia…

Por: PITI QUINTELA





COMO SE[R]
DEJAR DE JUGA[R]

Videojuego desarrollado por Double Fine (creadores de Brütal Legend entre otros) en el que se nos presenta un título de aventuras con algunos componentes de Rol, y cuya historia transcurre en un misteriosa noche de Halloween.

Se trata de una aventura con toques de RPG que se lanzó en PlayStation Network, Xbox Live y PC, a principios de 2011, el juego transcurre en la misma noche de Halloween.

La historia se desarrolla en un barrio que está plagado de monstruos, y un grupo de niños deberá hacerles frente con sus trajes hechos en casa. El jugador va de puerta en puerta coleccionando chuches, puntos, tarjetas y buscando misiones que cumplir. Una vez preparados, pasamos al Combat Mode, donde se transformarán en versiones “adultas” de sus disfraces, cada uno de los cuales otorga unos superpoderes distintos. Como bien se menciona en algunos análisis de este juego bajo una engañosa apariencia infantil, engañosa en el sentido de que también la pueden disfrutar los mayores, aunque no encontraremos ese humor negro del que hacía gala ‘DeathSpank’ (obra de Ron Gilbert), ni tampoco el más mínimo rastro de acciones sangrientas.

Este juego para mí es ideal para introducir al infante a los RPGs, como fanático de Final Fantasy los RPGs y sus sistemas de combate mezclado con avance e investigación son ideales para no estresar al jugador, pero si hay que leer mucho, de hecho el padre puede leer la historia al niño que deberá ser mayor de 3 o 4 años para que siga el hilo argumental como cuando se lee un comic.

Los combates de ‘Costume Quest’ son la mar de sencillos, pero efectivos. Cada personaje (o disfraz, más bien) tiene un ataque determinado. Hay 11 disfraces, aunque uno de ellos no lo podremos utilizar para los combates. Cada uno cuenta con sus diferencias, tanto a la hora de los combates (cuerpo a cuerpo, a distancia, magia o apoyo), como a la hora de explorar cada zona. Pero en cuanto al combate, a la hora de atacar veremos un pequeño QTE en el que pulsar un botón (no siempre es el mismo) o bien mover el stick de control varias veces, con lo que se le imprime más dinamismo a los combates sin que resulte una acción continua de darle al botón de atacar sin más. Por otro lado, tenemos el ataque especial de cada disfraz que se podrá usar tras una serie de turnos que le producirá más daño al rival, nos curará o protegerá.

El niño manejará las acciones y combatirá en los encuentros que progresivamente serán más personalizados con los distintos trajes que consiga, y que será el motivo por el cual podremos pasar horas con nuestro hijo hasta conseguir todas las piezas sin aburrirnos, siempre y cuando al padre le gusten los RPGs.

Otro tema es el de motivar al niño a que tenga paciencia y recorra el barrio en busca de pistas además que se fije en detalles para encontrar las piezas, para que se relaje existen algunos mini juegos bastante divertidos como recoger el de recoger manzanas.

Siendo que el tema que es Halloween, que mejor época para jugarlo en familia entre la última semana de Octubre y principios de Noviembre, más aún si en su país tienen algún día feriado, (en Bolivia es el 2 de noviembre) será grato compartir y terminar este juego en familia entre golosinas y cuentos de terror, Feliz búsqueda!.

GameBoy



R PADRE Y NO


AR EN EL INTENTO

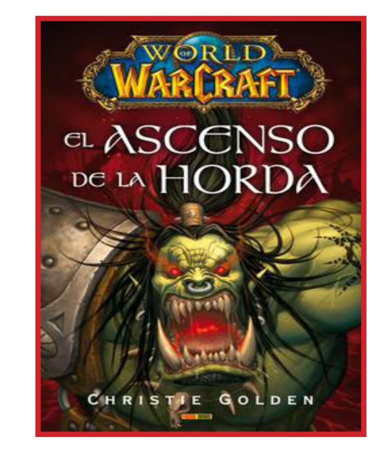

Costume Quest


0/2500
XP
LEVEL 1
Wren
Don't hold your candy pail like that. It looks desperate.
0
CANDY

NO SOLO DE JUEGOS VIVE EL HOMBRE

SALVADOR VARGAS

LITERATURA



WORLD OF WARCRAFT: EL ASCENSO DE LA HORDA

Christie Golden
Fecha de publicación: 19/10/2012
Páginas: 304
Precio: 12,95€
Sinopsis

Aunque el joven jefe guerrero Tharll ha acabado con la maldición demoniaca que atormentara a su pueblo durante generaciones, los orcos todavía cargan a su espalda los pecados de su sangriento pasado. Como la vandálica Horda, han escapado de un guerra sin fin contra su eterno enemigo, La Alianza... Sin embargo, la rabia y la sed de sangre que llevó a los orcos a destruir todo a su paso también podría consumirles a ellos mismos.



WORLD OF WARCRAFT: JAINA VALIENTE MAREAS DE GUERRA

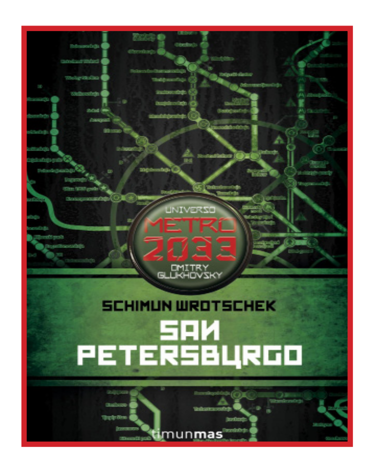
Christie Golden
Fecha de publicación: octubre 2012
448 páginas
Precio: 17.95€
Precio aproximado
Sinopsis:

¿Qué es necesario para convertir a una pacifista en una guerrera? En esta formidable novela escrita por Christie Golden, una de las mejores conocedoras del mundo de World of Warcraft, los aficionados al mayor videojuego masivo de la historia podrán conocer la aleccionadora epopeya de Jaina Proudmoore, una mujer que será llevada hasta los límites de tal manera que su visión del mundo cambiará por completo. Pero, ¿llegará a romperse? ¿Cuál será su nuevo papel en Azeroth? Los nuevos tiempos requieren también unos nuevos valores éticos

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL OPERACIÓN BARRACUDA

David Michaels
Fecha de publicación: 19/10/2012
396 páginas
Precio: 12,95€
Sinopsis

Sam Fisher, el agente especial de la Agencia de Seguridad Nacional, forma parte de una iniciativa secreta que le convierte en el arma definitiva de cara a una guerra tecnológica. Sus habilidades le convierten en alguien incluso más peligroso que los peores enemigos de Estados Unidos. Ahora tendrá que demostrarlo.



SAN PETERSBURGO

Shimun Vrochek
Fecha de publicación: 25/09/2012
512 páginas
Precio: 19,95€
Sinopsis:

Año 2033. Tras una guerra nuclear devastadora, los supervivientes se han refugiado bajo tierra, en las redes de metro y han creado una nueva civilización. Esta es la historia de Ivan Merkulov, un joven Stalker que se ve atrapado en una intriga mortal. Ivan tendrá que huir y embarcarse en una odisea por el peligroso laberinto de túneles de la red del metro de San Petersburgo. Y deberá tomar una difícil decisión: ¿Puede vengarse de sus enemigos si con ello pone en peligro la existencia de la estación a la que pertenece?

MANUAL DEL CABALLERO OSCURO



Varios autores
Fecha de publicación: 23/10/2012
112 páginas
Precio: 39,99€
Sinopsis:

Un libro ideal para los fans del universo de Batman. Este fascinante manual contiene bocetos, diagramas, notas, archivos policiales y otros documentos secretos reunidos por Bruce Wayne cuando se convirtió en el Caballero oscuro de Gotham. El primer manual que explora el universo de Batman de Christopher Nolan. Un libro que incluye fotos, mapas y material extraíble. Contiene más de 12 documentos extraíbles, incluido el diseño del Bat-traje, los planos del funcionamiento interno de la Batcueva, su arsenal de armas y herramientas, así como contenidos ocultos y exclusivas imágenes de la última película El caballero oscuro: La leyenda renace.



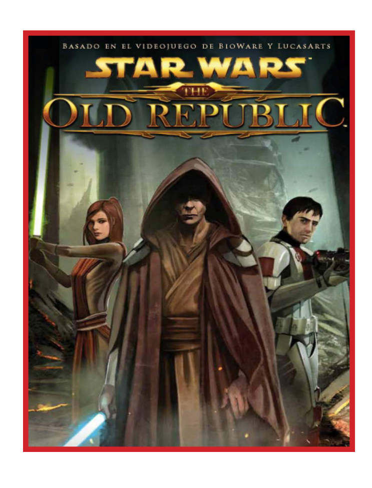


STAR WARS: THE OLD REPUBLIC: SANGRE DEL IMPERIO Nº1

Fecha de publicación: 01/06/2012
96 páginas
Precio: 10,95€Precio aproximado: 13 €
Sinopsis


Tras cientos de años, el Imperio Sith ha regresado a la galaxia, con un objetivo claro: acabar con la República que lo envió al exilio. Para el joven Sith Teneb Kel, esta es la única oportunidad para salir de sus humildes orígenes como esclavo y probar que es válido para el Consejo Oscuro Sith.

El guión de La sangre del Imperio está escrito por Alexander Freed, que ha adquirido su experiencia trabajando en LucasArts y en el tan esperado videojuego multijugador online de BioWare Star Wars: Old Republic.

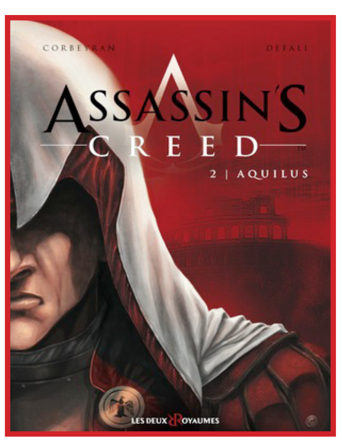


STAR WARS THE OLD REPUBLIC Nº 2 LA PAZ BAJO AMENAZA

Fecha de publicación: 03/10/2012
96 páginas
Precio: 10,95€Precio aproximado: 14 €
Sinopsis

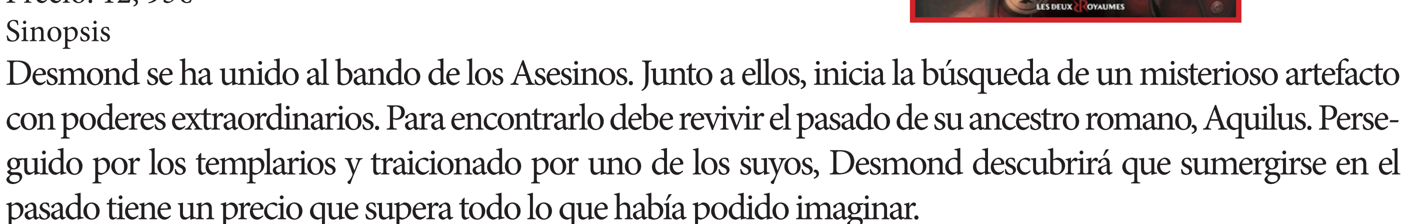
Los siths se han hecho con el control del Borde Exterior pero, hasta el momento, sus esfuerzos por llegar a los Mundos del Núcleo se han visto frustrados. Ahora, representantes de ambos bandos intentan llevar a buen puerto un tratado de paz –pero la treta de los siths deja a los jedis en una posición muy difícil–.

La paz bajo amenaza ha sido escrito por uno de los escritores que se encargan de desarrollar el juego MMOG de Lucasarts y Bioware ¡y trata de uno de los periodos más importantes de la historia de la República!



ASSASSIN´S CREED Nº2

Eric Corbeyran | Djillali Defali
Fecha de publicación: 23/10/2012
48 páginas
Precio: 12, 95€
Sinopsis



Desmond se ha unido al bando de los Asesinos. Junto a ellos, inicia la búsqueda de un misterioso artefacto con poderes extraordinarios. Para encontrarlo debe revivir el pasado de su ancestro romano, Aquilus. Perseguido por los templarios y traicionado por uno de los suyos, Desmond descubrirá que sumergirse en el pasado tiene un precio que supera todo lo que había podido imaginar.

Los personajes del célebre videojuego Assassin's Creed, toman vida ahora gracias a la pluma del famoso guionista Corbeyran (El canto de las estrigias, XIII Mystery) y del dibujante Djillali Defali (Uchronies) para sumergirnos en una aventura apasionante que desafía al tiempo y la ciencia.

YO LEO
NOSOLOGAMER

Antes de nada, quisiera pedir perdón por el hecho de que esta sección no acompañara el primer numero de la revista, pero miles de eventos inesperados impidieron que esto sucediera, eventos como la desidia, la vagueza, las pocas ganas o incluso un poco de falta de esfuerzo indirectamente relacionado con la escritura. Y es que en Afrikitown somos realmente mas dados a hablar que a escribir, pero nuestro querido (ironía) director de Nosologamer, no ha tenido otra que someter a nuestra voz pública (el bien parecido y mejor persona, Gref) a una labor casi comparable a un castigo, que es hablar de algún tema de los nuestros, pero tecleando en vez de soltando sonidos semi-ininteligibles por ese orificio que se llama boca.

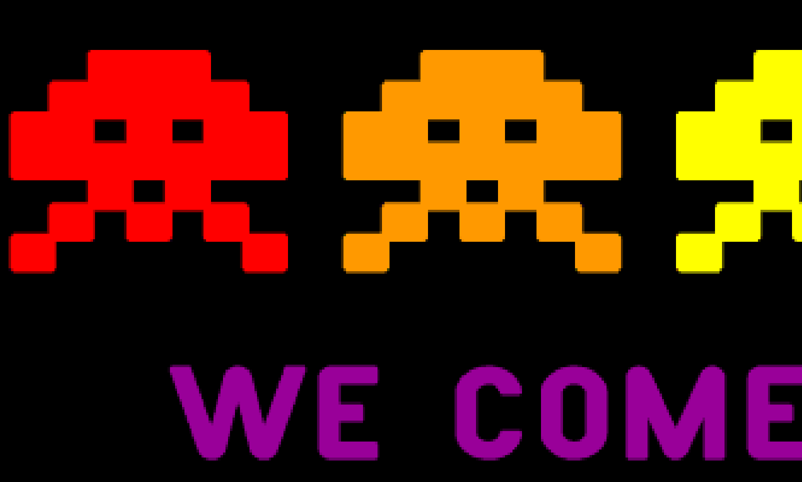


Para ello, el que ahora escribe, y tras una ardua deliberación entre todos los miembros del podcast (o tal vez no) ha llegado a la conclusión es que lo suyo es presentar el programa para todos aquellos seres indignos que no han caído rendidos al armonioso berrido del Afrikitaaaun taun taun.

Y es que Afrikitown, o mejor dicho, La Guarida de Afrikitown, es un podcast que actualmente, tiene carácter quincenal, el cual ya ha superado el añito de vida. Para el que no lo conozca, principalmente nuestra mayor labor es hablar de videojuegos, aunque de vez en cuando hablamos también de anime, y porque no, un poco también de cine, pero de manera muy diferente a como lo podría hacer nuestro programa hermano La guarida del Sith, y es que nosotros no somos los mayores expertos en el mundo del celuloide, lo nuestro son los mandos, los botones, el aporrear sin/con sentido como si no hubiera mañana, y si detrás de todo esto, hay una buena historia, o una jugabilidad que nos ayudara a meternos más en el juego, ¡pues mucho mejor!.

Durante la primera temporada, el programa ha pasado por bastantes fases, y bastante gente ha pasado por él, a modo de colaboración puntual, o algo más, pero en esta segunda temporada, ya unidos a lo que Fusion-Freak significa, el programa madura y se define mucho más, aunque aun falta mucho para que pensemos minimamente en parar, y si en algún momento paramos, lo haremos para poco después seguir evolucionando.

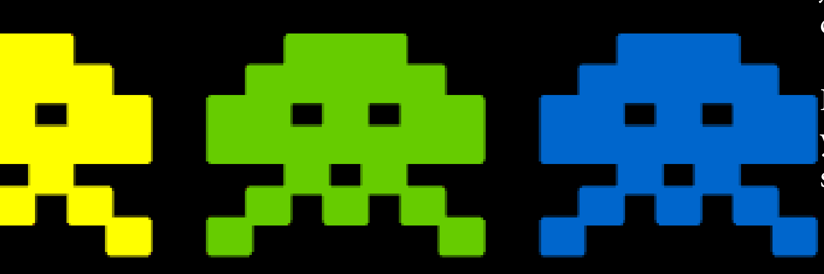
Sin embargo, por estas cosas no nos sentimos especiales, porque no lo somos. Son muchos los grandes podcast y programas de radios del sector, y muchos a los que Afrikitown les debe su verdadera existencia, y como dije antes, llevamos un año con este proyecto,



y aún somos demasiado novatos, pero este sigue adelante, cada vez mejor, y para ello necesitamos que estéis ahí, y necesitamos ese feedback, que nos haga saber que estamos haciendo bien, y que cosas quizás no estén siendo tan buenas. Lo necesitamos saber, no te cortes, porque lo necesitamos para poder avanzar, y esa es tu única labor si eres oyente de La guarida de Afrikitown. Y para ello tienes un correo: afrikitown@laguaridadelsith.com, donde te aseguro que leeremos y contestaremos a las propuestas.

Después de este pequeño autobombo inicial, y que os aseguro, intentaremos no repetir mas adelante, quisiera hacer una pequeña reflexión relacionada con las fechas que estamos y con lo que nos viene de ahora en adelante. Mediados de octubre, y estamos cargados de títulos, como todos los últimos años, entre los reencuentros anuales, las continuaciones de las grandes sagas, y algún que otro título que posi-





E IN PEACE

blemente inaugure un nuevo hito en este mundo, yo me pregunto. ¿Por qué nos quejamos de todo? Los títulos no son peores que los que teníamos antaño, quizás mas espectaculares, y para muchos, eso es un castigo. Algunos diréis, te estas repitiendo Gref, pero es lo que pienso, aunque solo uno de cada 10 juegos, fuera un gran título, tendrías para estar jugando sin parar año tras año, ¡ y nos quejamos! Acaso puedo comprender que en ciertas fechas, la cosa esté mas parada, pero esto es un negocio, y se acercan las fechas de las grandes compras, así que es normal que se produzcan estos booms de titulazos, y sobre todo, después de las fechas veraniegas, que deja el mercado bajo cero. A dónde quiero llegar es, que para todo aquel que piense, y que defienda que los juegos antiguos eran mejores y que ahora han perdido la magia, es que si bien, antaño había grandes títulos, por favor, le pido que me hable de los malos, de los que nadie se acuerda, de los que probablemente él no se acuerde y por eso mismo, no entre dentro de esa lista de juegos de antaño. Que la mierda existe desde el principio de los tiempos, y como mierda que es, esta se descompone y se olvida en ese inframundo de los rellenos en los catálogos. Yo solo pido que cuando lo digáis, lo tengáis en cuenta, y que cuando habléis de los juegos actuales, por favor no os refiráis solo al Call of Duty de turno, o a que si Gears of Wars va de ir a saco matando bichos. Y que si queréis quedaros con el catálogo de antaño, por favor, hacedlo, que sí, que está lleno de joyas brutales de sobras conocidas, pero si podéis, acordaros que todo progresa, y que el mundo de los videojuegos es demasiado grande como para no progresar, porque al final quedaréis como una panda de hipsters con ganas de difundir la (vuestra) realidad absoluta. Porque él que aquí escribe, ya sea mejor o peor, disfrutará de todo lo que pille, ya sea antiguo o nuevo, sin mas verdad que el saber que no tendrá tiempo en la vida de jugar a todos los juegos que quisiera jugar, porque no hay tiempo para tantos grandes juegos. Y que ni los juegos de antes eran mejores que los de ahora, ni los actuales mejores que los clásicos, cada cual es como es y tiene que ser.

Después de esto, me despido hasta el próximo mes y por cierto, escuchad Afrikitown, ya sabéis, en Fusion-Freak.com, lo encontrarás.

Sergio Aguilera



El mundo del videojuego está repleto de curiosidades y anécdotas tanto dentro de los propios juegos en sí como en su desarrollo o las "guerrillas" entre compañías. A lo largo de esta sección mensual os vamos a ir contando algunos de los más sonados o extraños que se hayan producido:

1. La máquina recreativa más grande del mundo mide 4,11 metros de largo metros y tiene unos pulsadores como platos, además de una pantalla de 1,81 metros. En ella se puede jugar a más de 150 juegos distintos, eso sí, subido a una escalera.

7. El juego con más personajes para seleccionar es Lego Star Wars con 96, pero como se pueden combinar piezas y partes del cuerpo podemos tener la friolera de un millón de personajes seleccionables.

18. La mayor puntuación que se puede lograr en el videojuego PAC MAN es 3.333.360 millones de puntos. Sólo 5 personas en toda la historia la han conseguido. Al llegar a esta puntuación (O más concretamente, al nivel 256), el juego se desmorona.

26. Un juego clásico que tiene una gran cantidad de anécdotas es Donkey Kong, la primera fue que en este juego nació el mítico personaje Mario, aunque no se llamo así sino que se le conocía como Jumpman y era carpintero en vez de fontanero. Además este juego se iba a basar en la serie de animación Popeye pero a última hora Nintendo perdió la licencia y tuvieron que cambiar a todos los personajes. Peach por Olivia, Mario por Popeye y Brutus por Donkey Kong. Y por ultimo debido al éxito y a la similitud del título con King Kong, los estudios Universal pretendieron sacar tajada y demandaron a Nintendo, pero perdieron el juicio.

28. Inicialmente, el diseñador Toby Gard tenía planeado hacer del protagonista de Tomb Raider una copia del arqueólogo Indiana Jones. Pero la idea fue rechazada por los dirigentes de Eidos y Gard se concentró en crear otro personaje. Entonces, después de muchos quebraderos de cabeza, se decidió a usar un personaje femenino porque notó que sus compañeros de trabajo preferían elegir mujeres en el videojuego de SEGA: Virtua Fighter. Del primer boceto como mujer salió una joven sudamericana llamada "Laura Cruz". Con el paso del tiempo Cruz evolucionó en una mujer inglesa y su nombre cambió a "Lara Croft". El apellido Croft lo escogió mirando una guía de teléfonos inglesa para que "sonara lo más amigable con respecto a Inglaterra".

31. Los horribles atentados del 11 de Septiembre también tuvieron consecuencias en el mundo de los videojuegos, el que iba a ser el juego de ese año, Metal Gear Solid 2, tuvo que cortar unas escenas en las que aparecían las torres gemelas mientras el Arsenal Gear se estrellaba contra la ciudad de Nueva York, también se tuvo que cancelar un juego de Dreamcast que se basaba en estrellar aviones. Además el lanzamiento japones de la consola Nintendo GameCube tuvo que retrasare dos días ya que estaba previsto para ese fatídico día.

34. En el Secret Of Mana de SNES tenemos ocasión de ver en dos localizaciones del juego una misteriosa efigie que se corresponde con la Cara de Marte. En 1976 la nave Vikingo 1 de la NASA se encontraba volando alrededor del planeta rojo para tomar fotografías de los posibles lugares para el aterrizaje de su hermana Vikingo 2. En una de las fotos aparecía una cara con forma humana en una zona del planeta conocida como Cidonia. Los científicos se sorprendieron en un primer momento, aunque el misterio no duró mucho puesto que concluyeron que se trataba de una meseta más a la que las casualidades de su formación le habían dado forma de efigie de faraón.



36. Los Hadoken (o las "ondas vitales") de Ryu y Ken en la saga Street Fighter son una prolongación de sus puños. Gracias a la evolución gráfica de la saga, cada vez es más fácil distinguir las manos dentro de las ondas de energía, en especial en las últimas entregas donde se aprecian completamente definidas:

51. A Sony siempre se le ha acusado de plagio, tal vez una de las acusaciones más infundadas podría ser el primer diseño de PlayStation 3 que está "ligeramente" basado en este primer boceto de la NES.

57. SEGA aprovechó Bayonetta para homenajear otros juegos clásicos de su catálogo. Durante el desarrollo de la aventura podemos oír el tema principal de After Burner II, además de otros clásicos como Space Harrier u Outrun.

59. Frank West (protagonista de Dead Rising) hace un pequeño cameo en forma de diario escrito en lasparedes en Left 4 Dead 2.
"Otis,
Me he quedado sin carrete. No hay helicóptero. Los zombies son demasiado rápidos. No lo voy a conseguir.
-Frank West"

66. En el Destroy all humans 2 una de las colegialas de la ciudad de Takoshyma, al escanearle la mente está pensando "Sabes cuál sería un nombre súper sexy para un chico? Revolver Ocelot!! (Saga Metal Gear Solid)"

75. El juego más raro del mundo es el Nintendo World Championships 1990 para NES, y únicamente hay 116 unidades en circulación. Cada vez que uno de estos cartuchos se subasta en Ebay, el precio final suele ser estratosférico.

79. Algunos nombres de las calles de Silent Hill son homenajes a novelistas de terror:
Calle Finney - Jack Finney, autor de "Una y otra vez"
Calle Bachman – Richard Bachman, el pseudónimo de Stephen King, que escribió "Los Reguladores". El pequeño niño de la historia inventa criaturas asesinas con el poder de su mente igual que Alessa.
Calle Bloch – Robert Bloch, autor de "Psicosis"
Calle Matheson – Richard Matheson, autor de "Soy una leyenda"
Calle Ellroy - Jack Ellroy, autor de "Dahlia Negra"
Calle Bradbury - Ray Bradbury, autor de "Algo maldito viene hacia acá". En el parque de diversiones, la escena del carrusel se parece mucho a la del libro.
Calle Levin – Ira Levin, autor de "El bebé de Rosemary". Un grupo de gente tiene un culto secreto y que tiene que ver con el nacimiento de un niño diabólico.
Calle Simmons – Dan Simmons, autor de "Canción de Kali"
Calle Sagan - Carl Sagan, autor de "Contacto"
Calle Crichton - Michael Crichton, autor de "La Esfera". Los personajes en la historia "manifiestan" sus pensamientos en formas físicas al igual que Alessa.
Calle Koontz - Dean Koontz, autor de "Fantasmas"
Calle Midwich - Nombre del pueblo en "The Midwich Cuckoos" por John Wyndham (basada en la cinta "El pueblo de los malditos")
Calle Wilson - F. Paul Wilson, autor de "Mundo Nocturno"

Salvador Vargas

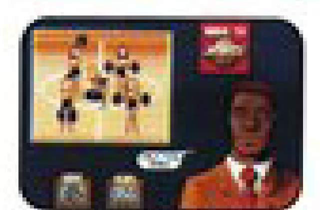
BASKET-BRAWL!

IT'S A SLAM DUNK!

ARCADE ACTION AT HOME!



GET READY FOR AN ALL-OUT BASKET*BRAWL*.



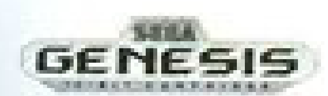
DON'T MISS *THIS* HALF-TIME SHOW.



NO FOULS! KNOCK YOUR OPPONENT'S BLOCK OFF!

ARCH RIVALS THE ARCADE GAME

Arch Rivals®: The Arcade Game brings all its hard-hitting, slam-dunking "in your face" arcade action into your home! This is basketball where breaking the rules is part of the rules! If you can't block a shot - knock your opponents block off! But you still need real B-ball skills like passing, shooting, slam dunks, 3-pointers and more! Arch Rivals isn't just basketball...it's a basketBRAWL!








Y EN NOSOLOGAMER
NOVIEMBRE......